

راهنمای فارسی کی فلاور Keyflower



طراحان:
سباستین بلیزدیل
ریچارد بریز

خلاصه ی بازی

کی فلاور یک بازی ۲ تا ۶ نفره می باشد که در طی ۴ دور انجام می شود. هر دور نشان دهنده ی یک فصل است: بهار، تابستان، پاییز، و در نهایت زمستان. هر بازیکن بازی را با یک کاشی "خانه" و یک تیم تصادفی تشکیل شده از ۸ کارگر آبی، قرمز، و یا زرد آغاز می کند. برخی از کارگرهای رنگی توسط بازیکنان برای مزایده بر سر کاشی ها استفاده می شوند، تا کاشی های به دست آمده به دهکده ی بازیکنان اضافه شوند. کارگرهای هم رنگ را هم چنین می توان برای تولید منابع، مهارت ها، و هم چنین کارگرهای بیشتر نه تنها از طریق کاشی های دهکده ی خود بازیکن، بلکه از طریق کاشی های دهکده ی بازیکن های دیگر و کاشی های موجود برای حراج استفاده کرد.

در بهار، تابستان، و پاییز کارگرهای بیشتری بر روی عرشه ی کشتی کی فلاور و قایق های وابسته به آن از راه می رسند. برخی از این کارگر ها توانایی کار بر روی منابع اساسی از جمله آهن، سنگ، و چوب را دارند. در زمستان بازیکنان کاشی های روستای استفاده شده برای مزایده را انتخاب می کنند، که هر کدام برای ترکیب مشخصی از منابع، مهارت ها، و کارگران، امتیازهای پیروزی به بازیکنان ارائه می کنند.

خلاصه ی قوانین

خلاصه ی بازی

بازی در طی ۴ فصل انجام می شود. هر بازیکن بازی را با یک کاشی خانه و ۸ کارگر آغاز می کند. کارگران برای شرکت در مزایده ی کاشی ها و افزودن آن ها به روستای بازیکن و تولید منابع استفاده می شوند. در هر فصل کارگران جدیدی با کشتی کی فلاور و قایق های آن از راه می رسند و کاشی های جدیدی برای حراج در دسترس قرار می گیرند. بازیکنی که روستا و کارگران او بیشترین امتیاز پیروزی را ایجاد کنند برنده است.

Keyflower

اجزای بازی و راهنمای نشانه ها

۶۴ کاشی ۶ ضلعی بزرگ

۴۸ کاشی روستا (شامل ۴ کاشی قایق تابستانی) ۶ کاشی خانه ۶ کاشی قایق ۴ کاشی نوبت بازی

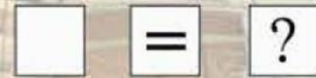
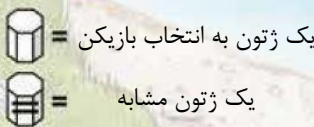
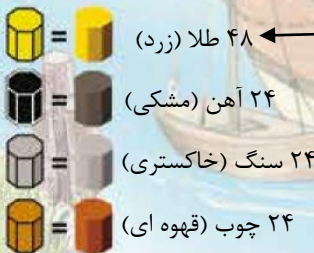


۴۸ توکن مهارت



۱۶ از ۱۶ کلنگ ۱۶ اسندان

۱۲۰ ژتون چوبی هشت وجهی منابع



یک توکن یک توکن یک توکن
تصادفی مشابه به انتخاب بازیکن

طلا می تواند در هر لحظه در طول بازی جایگزین هر یک از منابع دیگر شود. هر ژتون طلا معمولا در انتهای بازی یک امتیاز دارد.

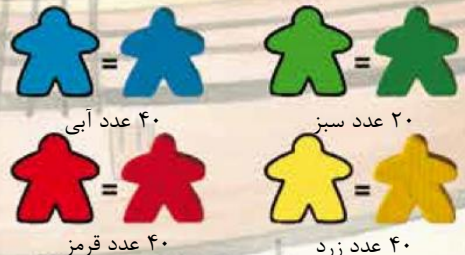
۶ صفحه ی دیوار خانه

(با ۱۲ کاشی دودکش)



۱۲ کاشی روستا برای هر یک از ۴ فصل وجود دارند. کاشی های هر فصل با نماد های زیر مشخص می شوند.
بهار تابستان پاییز زمستان

۱۴۱ مهره کارگر چوبی (کیپل)



۴۰ عدد آبی

۲۰ عدد سبز

۴۰ عدد قرمز

۴۰ عدد زرد



یک کارگر به انتخاب بازیکن

۱ مهره ی بنفش با دست بالا که نشان دهنده ی بازیکن آغاز کننده است.



یک کارگر مشابه



یک کارگر تصادفی

اگر کارت به پشت بچرخد، امتیازهای پیروزی جدیدی فعال می شوند. امتیاز پیروزی محاسبه شده در انتهای بازی شش وجهی- برای گرفتن امتیاز باید منابع روی این کاشی باشند. تعداد کاشی های مجاور این کاشی امتیاز خواهند داشت.

امکان انتقال منابع تا فاصله ی نوشته شده را ارائه می دهد. به ازای هر عدد از این نماد، یک کاشی را می توان ارتقا داد. کاشی های قایق تابستانه را مشخص می کند.

مزایای قرار دادن کارگرها روی این کاشی را نشان می دهد. هزینه ارتقا کاشی مزایای کاشی پس از چرخاندن را نشان میدهد.

چیدمان

کارگرهای آبی، قرمز، و زرد را در کیسه بریزید.

کارگرهای سبز، ژتون های منابع، و کاشی های مهارت را کنار محل بازی بگذارید.

هر بازیکن یک دیوار دریافت می کند. هر بازیکن مخفیانه هشت کارگر از کیسه بر می دارد.

کاشی های بزرگ ۶ ضلعی را بر حسب نوع تقسیم کنید: خانه، قایق، نوبت، بهار، تابستان، پاییز، زمستان.

هر بازیکن یک کاشی خانه می گیرد. بازیکن با کاشی ای که کمترین شماره را دارد کارگر بنفش (علامت بازیکن آغاز کننده) را می گیرد.

به تعداد بازیکنان کاشی قایق را در یک ردیف کنار محل بازی بگذارید. تعداد نشان داده شده از کارگران و کاشی های مهارت را کنار یا روی هر کاشی قایق بگذارید.

بر اساس جدول زیر، تعداد مورد نیاز کاشی نوبت را با طرف دارای علامت بهار رو به بالا، وسط محل بازی بگذارید. به تعداد تعیین شده در جدول زیر کاشی های بهار را با نماد بهار رو به بالا در وسط محیط بازی بگذارید.

هر بازیکن ۲ یا ۳ (بر اساس جدول زیر) کاشی رو به پایین (مخفی) زمستان را دریافت می کند.

کاشی های تابستانه و پاییزه را در دو پشته مجزا کنار بگذارید. این کاشی ها بعدا استفاده خواهند شد.

برای تعیین تعداد کاشی های هر بازی بر اساس تعداد بازیکنان به جدول زیر رجوع کنید.

چیدمان (حروف داخل دایره مربوط به شکل پشت جعبه هستند).

A- کارگرهای آبی، قرمز، و زرد را داخل کیسه پارچه ای بریزید. B- کارگرهای سبز را کنار محل بازی قرار دهید

C- ژتون های چوبی هم نوع را دسته بندی کنید و کنار محل بازی بگذارید تا یک انبار از منابع داشته باشید.

D- همه ی کاشی های مهارت را به پشت در یک پشته در کنار محل بازی بگذارید.

E- هر بازیکن یک دیوار خانه می گیرد. این دیوارها را باید با احتیاط سرهم کرده و با اجزای دودکش دیوارها و سقف را به هم متصل کرد.

F- هر بازیکن به طور مخفیانه هشت کارگر تصادفی را از کیسه بر می دارد، بنابراین بقیه از رنگ کارگرهای او اطلاعی ندارند. سپس کارگرها را پشت دیوار خود قرار می دهد.

کاشی های شش ضلعی بزرگ را دسته بندی کنید: خانه (۶)، قایق (۶)، نوبت بازی (۴)، بهار (۰)، تابستان (۱۲)، پاییز (۱۲)، زمستان (۱۲). (برای جداسازی آن ها به تعداد کافی کیف پلاستیکی هست).

G- هر بازیکن یک کاشی خانه ی تصادفی می گیرد. کاشی خانه جلوی دیوار بازیکنان و در دسترس بقیه قرار می گیرد. H- بازیکنی که کاشی خانه با کمترین عدد را گرفته، مهره ی بنفش نفر آغاز کننده را می گیرد.

A- تعداد کاشی های قایق هر بازی به تعداد بازیکنان بستگی دارد. بر روی طرف اصلی هر کاشی نوشته شده که در بازی چند نفره استفاده می شود. تعداد کاشی های قایق مساوی تعداد بازیکنان است. کاشی های قایق مورد استفاده را در یک ردیف گوشه ی محل بازی قرار دهید، به نحوی که طرف شماره دار آن ها بالا و مرکز آن ها به سمت زمین بازی باشد. (بازیکنان باید از شرایط امتیازگیری پشت کاشی ها که در حراج زمستان موجود خواهند بود، آگاه شوند) تعداد کارگران و کاشی های مهارتی که روی هر قایق نوشته شده را بر روی آن کاشی قایق قرار دهید.

تعداد و طرف کاشی های نوبت بازی هم به تعداد بازیکنان بستگی دارد. هر کاشی دارای علامتی برای تعیین استفاده یا عدم استفاده و طرف مورد استفاده ی آن در بازی می باشد. L- کاشی های نوبت را در یک ردیف کنار کاشی های قایق اما نزدیک تر به محل بازی، به نحوی که طرف مربوط به تعداد صحیح بازیکنان رو باشد، به سمت مرکز زمین بازی قرار دهید.

بر اساس جدول زیر، تعداد مشخص شده از کاشی های بهار را در مرکز زمین بازی و هم جهت با کاشی های قایق و نوبت قرار دهید. هر ضلع کاشی باید به سمت یکی از بازیکنان باشد.

بسته به تعداد بازیکنان، هر بازیکن بر اساس جدول زیر تعدادی کاشی زمستانه به پشت دریافت می کند. بازیکن اجازه دارد طرف دیگر کاشی های خود را ببیند اما نباید آن را به دیگر بازیکنان نشان دهد.

اجزای اضافه به جعبه بازگردانده شوند.

۱۲ کاشی تابستان و ۱۲ کاشی پاییز را در دو پشته جداگانه برای مراحل بعد در گوشه ای قرار دهید.

تعداد کاشی های ۶ وجهی بزرگ استفاده شده در هر بازی در جدول زیر آمده است:

۶	۵	۴	۳	۲	تعداد بازیکنان
۶	۵	۴	۳	۲	خانه
۶	۵	۴	۳	۲	قایق
۵	۴	۳	۲	۱	نوبت
۱۰	۹	۸	۷	۶	بهار، تابستان، پاییز
۲	۲	۳	۳	۳	زمستان، (هر بازیکن)
۱۲	۱۰	۱۲	۹	۶	مجموع کاشی های زمستان

آغاز فصل

پس از فاز چیدمان، همه آماده ی شروع بازی هستند. بازیکنی که **کاشی خانه با کمترین عدد** را گرفت در بهار شروع کننده است و **کارگر بنفش (آغاز کننده)** را دریافت می کند. در تابستان، پاییز، و زمستان شروع کننده کسی است که مزایده برای **کاشی نفر آغاز کننده با بیشترین عدد** (با شکل کارگر بنفش) را در فصل قبل برده باشد.



در نوبت های تابستان، پاییز، و زمستان کاشی های قایق را برگردانید تا نماد آن فصل نمایان شود.



در تابستان و پاییز کارگران و کاشی های مهارت را به تعداد مشخص شده بر روی کاشی های قایق قرار دهید. در شرایط خاصی که تعداد کارگران داخل کیسه کافی نیست، به ترتیب یک کارگر در هر قایق گذاشته و این کار را تا تمام شدن کارگرها و پر شدن قایق ها ادامه دهید. در هیچ قایقی نباید بیش از حد کارگر قرار بگیرد. در زمستان هیچ کارگر و کاشی مهارتی روی قایق ها گذاشته نمی شود.



در تابستان و پاییز بر اساس جدول صفحه ی قبل تعداد مشخص شده از کاشی های روستا را با طرف



دارای نماد آن فصل در وسط محل بازی بگذارید. کاشی های قایق تابستانه در هر دو روی خود دارای نماد این فصل هستند و روی مورد استفاده آن ها تصادفی انتخاب می شود (این کاشی ها قابل چرخاندن و ارتقا نیستند). همه ی کاشی های اضافه را در جعبه بگذارید.



در زمستان هر بازیکن، یکی یا چند کاشی زمستانی که در فاز چیدمان بازی دریافت کرد را انتخاب کرده، در پشت خود می گیرد. سپس همه ی بازیکنان همزمان کاشی های انتخاب شده را به پشت وسط زمین می گذارند و آن ها را مخلوط کرده و در نهایت رو می کنند. تا هیچ کس از انتخاب دیگران آگاه نشود. سپس کاشی های رو شده را مثل فصل های قبل وسط زمین چیده و کاشی های انتخاب نشده را به جعبه بازگردانید.

بازیکنان در نوبت خود یک یا چند کارگر را تنها در یک مکان قرار می دهند تا یکی از دو کار زیر را انجام دهند:

۱- در مزایده برای یک کاشی روستا یا کاشی نوبت شرکت کنند (به قسمت مزایده نگاه کنید).

۲- یکی از کاشی های روستا را استفاده کنند (به تولید، جابه جایی، و ارتقا نگاه کنید).



توجه کنید نمی توان بر سر کاشی های قایق به طور مستقیم با کارگرها مزایده کرد. بلکه بازیکنان به ترتیب برنده شدن مزایده کاشی های نوبت، محتویات قایق ها را انتخاب می کنند.

در هر فصل، بازی در جهت ساعت گرد ادامه می یابد، تا هنگامی که همه ی بازیکنان پشت سر هم از انجام هر عملی انصراف دهند (نوبت را به نفر بعد پاس دهند). پس اگر کسی نوبت خود را پاس دهد، تا زمانی که بازیکنان دیگر پاس نداده باشند می تواند مجدداً (در چرخش بعدی) عملی انجام دهد.

آغاز فصل

بازیکنی که کاشی خانه با کمترین عدد را گرفته، بازی را در بهار آغاز کرده و کارگر بنفش را دریافت می کند.

در تابستان، پاییز، و زمستان بازیکن آغاز کننده ی آن فصل کسی است که در فصل قبل کاشی نوبت با بیشترین عدد را در مزایده برده است.

کاشی های قایق را بچرخانید تا نماد مربوط به فصل جدید دیده شود.

در تابستان و پاییز کارگرها و کاشی های مهارت جدیدی داخل قایق ها بگذارید.

در تابستان و پاییز بر اساس تعداد بازیکنان و جدول صفحه قبل، تعداد مشخص شده از کاشی های روستا برای آن فصل را در مرکز محیط بازی بگذارید.

در زمستان هر بازیکن یکی یا بیشتر از بین کاشی هایی که در فاز چیدمان دریافت کرد را انتخاب می کند.

در نوبت خود بازیکنان یک یا چند کارگر را در یک محل قرار می دهند تا:
۱- برای یک کاشی روستا یا نوبت قیمتی پیشنهاد کنند (در مزایده ی آن شرکت کنند) و یا
۲- از یک کاشی روستا/استفاده کنند.

مزایده

کاشی های روستا

یک بازیکن برای افزودن کاشی های روستا به روستای خود، باید با گذاشتن کارگرهای بیشتری قیمتی بالاتر از دیگر بازیکنان برای آن کاشی ها پیشنهاد داده و آن ها را در حراج به دست آورد.

۱- بازیکن یک کاشی روستا یا نوبت را انتخاب و قیمت پیشنهادی خود برای آن را با گذاشتن تعداد موردنظر کارگران در کنار کاشی در سمت خود مشخص می کند. کارگران هزینه شده پیشنهادی را بازیکن می تواند از پشت دیوار خود و یا مزایده ای شکست خورده برای یک کاشی دیگر بردارد. بازیکن نمی تواند کارگران مورد نیاز خود را از یک مزایده ی برنده (مزایده ای که او بیشترین قیمت را پیشنهاد را داده) کم کند.



۲- کارگران مورد استفاده برای پیشنهاد قیمت برای یک کاشی باید هم رنگ کارگران پیشنهاد شده ی بازیکنان دیگر (برای مزایده) یا هم رنگ کارگران گذاشته شده روی کاشی (برای استفاده از آن کاشی) باشند.



۳- اگر قبلاً بازیکن دیگری پیشنهادی برای مزایده ی یک کاشی داده باشد، پیشنهاد جدید باید با تعداد کارگری بیشتر از آن ارائه شود. بیشترین تعداد کارگران پیشنهادی برای مزایده ی یک کاشی محدودیتی ندارد.

۴- بازیکن می تواند در نوبت خود فقط کارگران بیشتری را به یک پیشنهاد برنده (بیشترین مقدار ارائه شده) اضافه کند.

۵- اگر پیشنهادی بیشتر از تعداد کارگران بازیکن ارائه شود، او می تواند کارگران خود را (همه آن ها را با هم) به یک جای دیگر منتقل کند. بازیکن می تواند این کارگرها را با کارگرهای پیشنهادی بازنده ی دیگر یا تعدادی از کارگران از پشت دیوار خود ترکیب کند. بازیکن نمی تواند کارگران را به پشت دیوار خود برگرداند.

کاشی های نوبت بازی

بازیکنان همچنین می توانند با گذاشتن کارگران در سمت مربوط به خودشان کنار کاشی های نوبت، قیمت پیشنهادی برای این کاشی ها ارائه کنند. این کاشی ها، به جز در انتهای زمستان، به دهکده ی بازیکن اضافه نمی شوند. در عوض ترتیب انتخاب کارگر و کاشی های مهارت از قایق ها و بازیکن آغاز کننده ی فصل بعد را تعیین می کنند. یک بازیکن می تواند برای بیش از یک کاشی نوبت، قیمت پیشنهاد دهد. اما تنها از یک قایق کارگر و کاشی مهارت می گیرد. در زمستان بازیکنان هر کاشی مهارتی را که در مزایده برنده شده باشند دریافت خواهند کرد.



مزایده

یک بازیکن با قرار دادن یک یا چند کارگر در کنار ضلعی از کاشی روستا که به سمت اوست، برای مزایده ی آن قیمتی پیشنهاد می کند.

همه ی کارگرهای استفاده شده در مزایده یک کاشی باید هم رنگ هر کارگری که در حال حاضر کنار یا روی آن کاشی قرار دارد، باشند.

تعداد کارگرهای پیشنهاد شده به عنوان قیمت برای مزایده ی یک کاشی باید از تعداد پیشنهاد شده ی قبلی (توسط بازیکنی دیگر) بیشتر باشد.

اگر بازیکن دیگری قیمتی بیشتر از قیمت بازیکن برای یک کاشی پیشنهاد دهد، بازیکن می تواند کارگرهای پیشنهادی خود را به جایی دیگر منتقل کند؛ اما این گروه کارگران باید با هم جابه جا شوند.

کاشی های نوبت بازی

این کاشی ها هم مثل کاشی های روستا به مزایده گذاشته می شوند. کاشی های نوبت، ترتیب بازیکنان برای انتخاب و برداشتن کارگرها و کاشی های مهارت از قایق ها و بازیکن آغاز کننده در فصل بعد را تعیین می کنند.

هر بازیکن می تواند با قرار دادن کارگرهایی بر روی کاشی های روستای خود، روستای دیگران، و یا (به جز در زمستان) کاشی های موجود برای مزایده، منابع و یا مهارت ها و یا کارگرهای اضافی به دست آورد.

اگر یک کاشی برای اولین بار در آن فصل استفاده شود، معمولا بازیکن یک کارگر بر روی آن قرار می دهد.

اگر کاشی موردنظر مربوط به همان فصل می باشد و پیشنهاد مزایده ای برای آن ارائه شده است، بازیکن باید کارگری هم رنگ کارگران کنار کاشی را برای استفاده روی آن قرار دهد.



بازیکن برای استفاده از کاشی ای که از آن استفاده شده (یک کارگر روی آن قرار دارد) باید دو کارگر هم رنگ با کارگر موجود روی آن کاشی قرار دهد. برای بار سوم استفاده از این کاشی باید سه کارگر هم رنگ کارگرهای موجود بر روی آن قرار داده شود. یک کاشی در یک فصل تنها ظرفیت شش کارگر (۳ بار استفاده) را دارد.

تولید

بازیکن می تواند کارگرهای خود را روی کاشی های روستای خود، روستای دیگران، و یا کاشی هایی که مورد مزایده هستند بگذارد.

اگر یک کاشی برای بار اول استفاده می شود، معمولا بازیکن یک کارگر روی آن قرار می دهد.

اگر برای کاشی مورد استفاده قیمتی پیشنهاد شده باشد، کارگرهای قرار گیرنده روی کاشی باید هم رنگ کارگرهای استفاده شده برای پیشنهاد قیمت (کنار کاشی) باشند.

یک بازیکن معمولا می تواند یک کاشی را برای دومین بار با قرار دادن ۲ کارگر و سومین بار با قرار دادن ۳ کارگر بر روی آن استفاده کند. این کارگرها باید هم رنگ کارگرهای موجود روی کاشی باشند.

در یک فصل نمی توان بیش از ۶ کارگر را روی یک کاشی قرار داد.

۱- منابع تولید شده در روستای خود بازیکن روی کاشی تولید کننده قرار می گیرند.

۲- منابع تولید شده در جای دیگر روی کاشی خانه ی بازیکن قرار می گیرند.

۳- کاشی های مهارت تولید شده به پشت دیوار بازیکن منتقل می شوند.

۴-۵ کارگرهای تولید شده پشت دیوار بازیکن قرار می گیرند.

زمانی که بازیکنی از یک کاشی استفاده کند، بلافاصله حاصل استفاده از آن کاشی (کارگر اضافه، مهارت، منبع) را دریافت می کند.

۱- هر منبع ایجاد شده بر روی یک کاشی در روستای خود بازیکن، بر روی همان کاشی قرار می گیرد.

۲- هر منبع ایجاد شده بر روی یک کاشی روستای بازیکنان دیگر یا کاشی های مورد مزایده، در کاشی خانه ی بازیکن قرار می گیرد.

۳- هر کاشی مهارت تولید شده، از پشت کاشی های مهارت کنار زمین برداشته شده و پشت دیوار بازیکن قرار می گیرد.

۴- هر کارگر سفید ایجاد شده به طور تصادفی از کیسه برداشته شده و پشت دیوار بازیکن قرار می گیرد.

۵- هر کارگر سبز ایجاد شده از مجموعه ی کارگران سبز برداشته شده و پشت دیوار بازیکن قرار می گیرد.

یک بازیکن ممکن است از کارگرانی با بیش از تعداد مورد نیاز خود استفاده کند. مثل جابه جایی کارگران از کنار یک کاشی که مزایده ی آن را باخته است، و در نتیجه نمی تواند این گروه کارگران را تقسیم کند. یا برای جلوگیری از استفاده ی دیگران از یک کاشی. در هر استفاده ی مجدد از یک کاشی باید تعداد کارگران مورد استفاده را یک عدد افزایش داد. بنابراین اگر بار اول به جای ۱ کارگر از ۲ کارگر استفاده کند، برای بار دوم باید از ۳ کارگر استفاده کند که مجموع کارگران روی کاشی را به ۵ عدد می رساند. چون حداکثر تعداد کارگران روی یک کاشی ۶ عدد است، نمی توان از این کاشی برای بار سوم در این فصل استفاده کرد.

اگر برای ایجاد کارگران، منابع، یا کاشی های مهارت تولید شده تعداد کافی از آن ها موجود نباشد بازیکن تنها تعداد باقی مانده را دریافت می کند. در مورد کارگران، بازیکنان مجاز هستند قبل از این که قیمتی برای یک کاشی پیشنهاد کنند، محتویات کیسه را برای به دست آوردن تقریبی از تعداد کارگران باقی مانده لمس کنند. تعداد کارگران سبز، منابع، و کاشی های مهارت باقی مانده در معرض دید همه ی بازیکنان است. یک بازیکن در صورت تمام شدن کارگرهای سبز موجود نمی تواند داخل کیسه را برای پیدا کردن یکی از آن ها بگردد.



جابه جایی و ارتقا

کاشی های روستا (به جز کاشی های قایق تابستانه و کاشی های زمستان) را می توان با پشت و رو کردن ارتقا داد. قابلیت های طرف دیگر هر کاشی را می توان در مستطیل کوچک پایینی مشاهده کرد.

هزینه ی ارتقا هر کاشی در پیکان بین دو مستطیل بالایی و پایینی قابل مشاهده است.

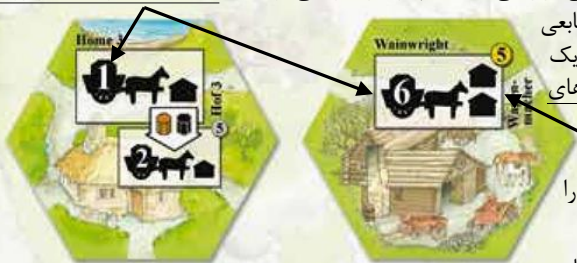


پشت کاشی

روی کاشی

کاشی خانه ی هر بازیکن و کاشی های جابه جایی:

کارگاه نعل بندی، اصطبل، و گاری اجازه ی جابه جایی منابع و ارتقاء کاشی ها را می دهند. برای ارتقاء یک کاشی بازیکن یک کارگر (یا دو و یا سه کارگر، در صورتی که کاشی قبلا در این فصل یک یا دو بار استفاده شده باشد) بر روی یکی از کاشی های جابه جایی قرار می دهد. سپس بازیکن می تواند به تعداد مشخص شده بر روی



کاشی جابه جایی، منابعی را جابه جا کند و یا یک یا دو (به تعداد نمادهای ارتقاء موجود روی کاشی جابه جایی) کاشی روستای خود را ارتقا دهد.

جابه جایی منابع باید در امتداد جاده ها انجام شود. تعداد منابع قابل جابه جایی مشخص شده روی کاشی می تواند بین یک یا چند منبع جابه جا شود. به عنوان مثال اگر ظرفیت جابه جایی کاشی برابر دو باشد می توان دو منبع را در امتداد یک جاده به یک کاشی مجاور منتقل کرد، و یا



یک منبع را به تعداد دو کاشی جابه جا نمود.

منابع مورد نیاز برای ارتقا یک کاشی باید در زمان ارتقاء بر روی آن قرار داشته باشند. منابع استفاده شده به انبار منابع در کنار محل بازی برگردانده می شوند. توکن های مهارت مورد نیاز برای ارتقاء از پشت دیوار بازیکن برداشته شده و به پشت در انبار توکن ها گذاشته می شوند.

هر منبع بدون استفاده در ارتقا و کارگرهای موجود بر روی کاشی (اگر این کاشی روستا قبلا استفاده شده است) پس از ارتقاء کاشی (چرخاندن کاشی) بر روی آن باقی می ماند. پس از چرخاندن راستای قرار گرفتن کاشی باید مشابه راستای آن پیش از چرخاندن باقی بماند.

جابه جایی و ارتقاء

کاشی های روستا را می توان با چرخاندن به روی دیگر آن ها ارتقاء داد.

هزینه ی ارتقا هر کاشی در پیکان بین دو مستطیل مشخص شده است.

برای جابه جایی منابع و/ یا ارتقاء کاشی ها، یک کارگر روی یکی از کاشی های خانه یا جابه جایی بگذارید. این کاشی ها مشخص می کنند که چند منبع را می توان جابه جا کرد و چند کاشی را می توان ارتقاء داد.

جابه جایی منابع باید در امتداد راه ها انجام شود.

تعداد منابع مشخص شده روی کاشی های جابه جایی را می توان بین یک یا چند منبع تقسیم کرد.



منابع مورد نیاز برای ارتقاء یک کاشی باید در زمان ارتقاء روی آن باشند. توکن های مهارت مورد نیاز برای ارتقاء از پشت دیوار بازیکن برداشته می شوند.

منابع استفاده نشده برای ارتقاء، روی کاشی ارتقاء یافته باقی می ماند.

جهت و راستای کاشی در حین ارتقاء و پشت و رو شدن باید ثابت بماند.

پایان فصل

یک فصل زمانی که همه ی بازیکن ها پشت سر هم از هر عملی انصراف دهند. سپس موارد زیر به ترتیب انجام می شود:

۱- پیشنهادهای مزایده ی ناموفق

همه ی بازیکنان، کارگران پیشنهادی خود برای مزایده ی کاشی ها را از کنار کاشی هایی که نتوانسته اند در حراج ببرند، برداشته و پشت دیوار خود می گذارند.

۲- کاشی های روستایی که قیمتی برای آن ها پیشنهاد نشده است.

کاشی های روستایی که پیشنهادی برای خرید آن ها ارائه نشده است به جعبه بازگردانده می شوند. کارگرانی که روی این کاشی هستند (از جمله کارگرهای سبز) به داخل کیسه بر می گردند.

۳- برداشتن کاشی های خریداری شده در مزایده ها.

ابتدا بازیکن آغاز کننده (برای جلوگیری از سردرگمی) و سپس در جهت ساعت گرد دیگر بازیکنان :

الف- تمام کاشی هایی که در مزایده ها برده اند (بیشترین قیمت را با بیشترین تعداد کارگران برای آن کاشی پیشنهاد داده اند) به همراه تمام کارگرهایی که روی آن کاشی هستند بر می دارند.

ب- کارگران پیشنهاد شده توسط بازیکن پیروز در حراج هر کاشی (از جمله کارگرهای سبز) به کیسه بازگردانده می شوند.

۴- جمع آوری کارگران از کاشی های روستای هر بازیکن

همه ی کارگرهایی که برای استفاده از کاشی های واقع در روستای خود بازیکن استفاده شده بودند جمع شده و به پشت دیوار بازیکن برگردانده می شوند. (تذکر: کارگرهایی که در زمستان به پشت دیوار بازیکن برگردانده می شوند، در امتیاز شماری آخر بازی برای آن بازیکن در نظر گرفته می شوند).

۵- کاشی های نوبت بازی

الف- بهار، تابستان، و پاییز:

آ- بازیکنی که کاشی نوبت شماره ۱ را برده باشد، یک قایق را به دلخواه انتخاب کرده و کارگران و کاشی های مهارت را از روی آن بر می دارد. کارگران و کاشی های برداشته شده، پشت دیوار بازیکن گذاشته می شوند.

ا- بازیکنانی که کاشی های نوبت ۲، ۳، و ۴ را برنده شده اند

(در صورتی که ممکن باشد) به ترتیب همچون

بازیکن برنده ی شماره ی یک عمل می کنند.

و پس از آن با شروع از بازیکن آغاز کننده ی

جدید (برنده ی کاشی با تصویر آدمک بنفش)

و در جهت ساعتگرد، بازیکنانی که هیچ کاشی نوبتی را برنده نشده اند این

کار را انجام می دهند. اگر هیچ کس پیشنهاد خرید کاشی بازیکن آغاز کننده را نداده باشد، برای

تعیین ترتیب جمع آوری محتویات قایق ها بازیکن آغاز کننده ی فعلی

به عنوان آغاز کننده باقی می ماند. هر بازیکن، حتی در صورتی که

مزایده ی دو کاشی نوبت را هم برده باشد، تنها محتویات یک قایق

را انتخاب کرده و بر می دارد.

ii- معمولا یک بازیکن در مزایده ی کاشی نوبت دارای علامت

کارگر بنفش برنده می شود. وقتی برنده ی این کاشی مشخص شد،

بلافاصله برنده مهره ی کارگر بنفش را دریافت کرده و به عنوان بازیکن آغاز کننده ی جدید

شناخته می شود.

iv- اگر هیچ یک از بازیکنان قیمتی برای کاشی بازیکن آغاز کننده پیشنهاد نداده باشند، بعد از این

که همه بازیکنان کارگران و کاشی های مهارت خود را از قایق ها برداشتند، مهره ی کارگر بنفش به

نفر سمت چپ بازیکن آغاز کننده ی فعلی داده می شود.

v- کارگران استفاده شده برای مزایده ی کاشی های نوبت (از جمله کارگران سبز) را به داخل کیسه

برگردانید.

ب- زمستان:

i- هیچ کارگر یا کاشی مهارت جدیدی در این فصل بر روی قایق ها قرار نمی گیرد.

ii- بازیکن برنده ی کاشی نوبت شماره ۱، آن کاشی و یک کاشی قایق را به انتخاب خود بر می دارد.

بازیکنان برنده ی کاشی های نوبت شماره ۲، ۳، و ۴ هم (در صورت امکان) آن کاشی و یک کاشی

قایق را بر می دارند. اگر بازیکنی بیش از یک کاشی نوبت را در مزایده برنده شود همه ی کاشی های

نوبت برده را می گیرد، اما همچنان فقط یک کاشی قایق را انتخاب کرده و بر می دارد.

iii- سپس از بازیکن آغاز کننده ی جدید در جهت ساعت گرد، بازیکنانی که هیچ کاشی نوبتی را

برنده نشده اند، از میان کاشی های قایق باقی مانده یکی را انتخاب کرده و بر می دارند. اگر در

زمستان هیچ بازیکنی برای کاشی بازیکن آغاز کننده قیمتی پیشنهاد نکند (هیچ کس در مزایده ی

این کاشی شرکت نکند) بعد از این که همه (با شروع از بازیکن آغاز کننده ی فعلی و در جهت

ساعت گرد) کاشی های قایق خود را انتخاب کردند، مهره ی کارگر بنفش به نفر سمت چپ بازیکن

آغاز کننده ی فعلی داده می شود.

iv- هر کاشی نوبت و قایق به روستای بازیکنی که آن کاشی را برده، اضافه می شود.

پایان فصل

۱- کارگرهای استفاده شده برای پیشنهاد قیمت های ناموفق توسط بازیکنان صاحب آن ها جمع شده و پشت دیوارها گذاشته می شوند.

۲- کاشی هایی که قیمتی برای آن ها پیشنهاد نشده برداشته و از بازی خارج می شوند.

۳- به صورت ساعتگرد، هر بازیکن:

الف- کاشی هایی که در مزایده برنده شده و کارگرهای روی آن ها را بر می دارد.

ب- کارگرهای استفاده شده در پیشنهاد قیمت برنده را به کیسه باز می گرداند.

۴- هر بازیکن همه ی کارگرهای استفاده شده روی کاشی های روستای خود را برداشته و پشت دیوار خود می گذارد.

۵- کاشی های نوبت بازی (در بهار، تابستان، و پاییز):

به ترتیب شماره ی کاشی های نوبت، بازیکنان کارگرها و کاشی های مهارت را از قایق منتخب خود بر می دارند.

بازیکنی که مزایده ی کاشی دارای تصویر کارگر بنفش را برنده شده، کارگر بنفش (مهره ی بازیکن آغاز کننده) را دریافت می کند.

۵- کاشی های نوبت بازی (زمستان):

به ترتیب شماره ی کاشی های نوبت، بازیکنان کاشی (های) نوبتی را که در مزایده برده اند و فقط یک کاشی قایق از میان کاشی های قایق باقی مانده را بر می دارند.

بازیکنی که هیچ کاشی نوبتی را در مزایده برنده نشده است، یک کاشی قایق از میان کاشی های باقی مانده بر می دارد.

کاشی های برداشته شده به روستای هر بازیکن اضافه می شوند.

– گسترش روستاها

بازیکنان هم زمان با هم کاشی های روستا (و در سمتان کاشی های نوبت و قایق) برنده شده در مزایده ها را به روستای خود اضافه می کنند.

ضلع های کاشی های مجاور باید از لحاظ A اتصال راه ها، B نداشتن راه، و C مسیرهای آبی با هم منطبق باشند. دقت داشته باشید که D هر یک از کاشی های خانه ۵ را دارند. E هر ۱۲ کاشی بهار هر کدام ۴ را دارند. F هر ۸ کاشی تابستان که قایقی نداشته باشند هر کدام سه راه دارند. G هر ۴ کاشی قایق تابستانه هیچ راهی ندارند. H هر ۱۲ کاشی پاییزه هر کدام دو راه دارند. و I هر ۱۲ کاشی زمستانه هر کدام یک راه دارند.

گسترش روستاها

بازیکنان به طور هم زمان کاشی ها را به روستای خود اضافه می کنند.

ضلع های مجاور کاشی هایی که کنار هم قرار می گیرند باید با هم هم خوانی داشته باشند.



ل در بازی های ۳ تا ۶ نفره پیشنهاد می شود بازیکنان کاشی های دارای راه را به نحوی قرار ندهند که مانع اتصال کاشی های دارای مسیر آبی با ضلع آبی کاشی خانه ی خود شوند. چرا که در این صورت اگر یک بازیکن کاشی قایق "نسیم دریا" (Sea Breeze) را به دست آورد، نمی تواند آن را کنار کاشی خانه ی خود گذاشته و امتیاز اضافه ی آن را به دست آورد. K دقت کنید که نیازی نیست کاشی های قایق (که شامل ۴ کاشی قایق تابستانه هم می شود) را به نحوی قرار داد که وجه آبی آن ها به جایی متصل باشد (اما در صورت اتصال، این وجه ها باید به وجه آبی کاشی دیگری وصل شوند).

دقت کنید: منابع تنها در امتداد راه ها منتقل می شوند. و منابعی که از کاشی های بیرون روستای بازیکن به دست آمده باشند ابتدا در کاشی خانه ی آن بازیکن قرار داده می شوند. پس بازیکنان باید L کاشی هایی که برای ارتقا نیاز به منابعی دارند را تا جای امکان نزدیک به M کاشی های تولید منابع قرار دهند.

پس از قرار دادن یک کاشی در روستا، نمی توان مکان و جهت آن را عوض کرد.

اجباری در این نیست که کاشی های قایق از طرف مسیر آبی خود به کاشی های اطراف متصل شوند.

منابع تنها از طریق راه ها جابه جا می شوند. اگر منابع از بیرون روستای بازیکن به دست آمده باشند، مستقیماً به کاشی خانه ی آن بازیکن منتقل می شوند.

یک کاشی را پس از قرار دادن نمی توان جابه جا کرده و یا چرخاند.

امتیاز شماری پایان بازی

بازی در انتهای زمستان به پایان می رسد.

در این مرحله بازیکنان به ازای کاشی های روستای خود و منابع طلا امتیاز به دست می آورند. تنها منابعی که در طول بازی روی کاشی های طویل و کارگاه های آهنگری، سنگ بری، و چوب بری مربوط به فصل پاییز قرار گرفته باشند، برای محاسبه ی امتیاز روی آن ها باقی می ماندند. (توجه کنید که از منبع طلائی که در طول بازی به روی این کاشی ها منتقل شده باشد می توان



به جای دیگر منابع برای امتیاز گیری استفاده کرد. ولی در این صورت این منابع به خاطر طلا بودن امتیاز نمی گیرند. یعنی منابع طلا یا یک امتیاز به خاطر خود منبع می گیرند یا به جای منابع دیگر استفاده شده و امتیاز می گیرند. منابع باقی مانده در طویل، آهنگری، سنگ بری، و چوب بری را نمی توان برای امتیاز گیری منابع در کاشی های جواهر سازی، صنف پارچه فروشی، آسیاب آبی، و آسیاب بادی در نظر گرفت.

همه ی منابع دیگر، مهارت ها، و کارگرا را می توان بر حسب نیاز به کاشی های امتیاز دهنده ی دیگر منتقل کرد. برای این کار نیاز به قابلیت جابه جایی نیست. از هر کدام از این موارد (منابع، کارگرا، مهارت ها) تنها یک بار می توان امتیاز گرفت و هر کدام را تنها روی یک کاشی قرار داد. برای مثال یک کارگر را نمی توان هم به عطاری و هم به صنف صنعت گری اختصاص داد. یا نمی توان یک منبع را هم به آسیاب آبی و هم به آسیاب بادی اختصاص داد.

بازیکن در صورت داشتن منابع، کارگران، و مهارت های کافی می تواند از همه ی کاشی های امتیاز دهنده به جز کاشی کلیسای جامع (Keythedral) چند بار امتیاز بگیرد.



برای امتیاز گیری، برنده ی کاشی نوبت شماره ۴ (دارای علامت کارگر بنفش) می تواند کارگر بنفش خود را به جای یک منبع، کارگر، و یا مهارت دلخواه استفاده کرده و در صورت امکان آن را روی طویل، آهنگری، سنگ بری، و یا چوب بری قرار دهد.

هر ژتون منبع طلا در صورتی که در جایی به جای منابع دیگر استفاده نشده باشد، یک امتیاز دارد. برای مثال اگر یک منبع طلا برای کسب دو امتیاز به کاشی جواهر سازی اختصاص یافته باشد، امتیاز سومی را به عنوان یک منبع طلا به دست نمی آورد.

بازیکن دارای بیشترین امتیاز برنده است. اگر بازیکنانی امتیاز برابری به دست آورند، مساوی شده و برای تعیین برنده ی نهایی باید مجدداً بازی کنند.

امتیاز شماری پایان بازی

بازی در انتهای زمستان به پایان می رسد.

در این مرحله بازیکنان به ازای منابع طلا و کاشی های روستای خود امتیاز کسب می کنند.

منابعی که در طول بازی روی اصطبل (Stable)، آهنگری (Blacksmith)، سنگ بری (Stone yard)، و چوب بری (wood yard) قرار گرفته اند را می توان برای امتیاز شماری روی آن ها باقی گذاشت.

همه ی منابع، مهارت ها، و کارگرهای باقی مانده به دلخواه بازیکن به کاشی های امتیاز دهنده تعلق می گیرند. نیازی به جابه جایی نیست. امتیاز هر آیتم را می توان تنها یک بار محاسبه کرده و آن را به یک کاشی امتیاز گیری نسبت داد.

کارگر بنفش بازیکن آغاز کننده را می توان به عنوان یک منبع، مهارت، یا کارگر دلخواه در امتیاز شماری استفاده کرد.

ژتون های منبع طلا اگر به هیچ کاشی امتیاز گیری تعلق نگیرند، هر کدام ۱ امتیاز ارزش دارند.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را به دست آورد برنده است.

جزئیات کاشی های روستا

وقتی به "قرار دادن یک کارگر بر روی کاشی" اشاره می شود، منظور اولین استفاده از کاشی است. برای استفاده های بعدی از همان کاشی بر اساس توضیحات بخش "تولید" به کارگران بیشتری نیاز است.

کاشی های نوبت بازی



چهار کاشی نوبت وجود دارد. بسته به تعداد بازیکنان، ممکن است بعضی از آن ها در بازی استفاده نشوند. طرفی از کاشی که استفاده می شود هم به تعداد بازیکنان بستگی دارد. نمادهای کارگر مشکی بالای کاشی ها نشان دهنده ی این است که هر کاشی در بازی های چند نفره استفاده می شود و کدام طرف کاشی در هر بازی قابل مشاهده است (کدام طرف رو به بالا و در دید بازیکنان است). این کاشی ها مطابق چیدمان ارائه شده در صفحه ی ۳ چیده می شوند. عدد داخل مستطیل ترتیب بازیکنان برای انتخاب محتویات قایق ها در بهار، تابستان، و پاییز و انتخاب کاشی های قایق برای گذاشتن آن ها در روستاها در انتهای زمستان را نشان می دهد.

نماد کارگر بنفش (در کاشی نوبت ۴) مشخص می کند که چه کسی در فصل آینده (تابستان، پاییز، و زمستان) بازیکن آغاز کننده خواهد بود. و کسی که مزایده ی این کاشی را برنده شود نشان بازیکن آغاز کننده را دریافت می کند. در انتهای زمستان بازیکن بنده ی کاشی دارای این نشان هم کارگر بنفش بازیکن آغاز کننده را دریافت می کند.

در زمستان ممکن است یک بازیکن بیش از یک کاشی نوبت را برنده شود و این کاشی ها در روستای آن ها قرار می گیرند. در امتیاز شماری پایان بازی، بازیکن به ازای هر کاشی متصل به کاشی های نوبت خود ۱ امتیاز می گیرد. دقت کنید همه ی ضلع های متصل به هم باید هم خوانی داشته باشند: داشتن راه، نداشتن راه، مسیر آبی؛ مگر این که بازیکن کاشی قایق تابستانه ی ۲ را هم داشته باشد. با این حال، بازیکن مجبور نیست کاشی های قایق را به ضلع آبی کاشی خانه ی خود وصل کند. انجام این کار (اتصال کاشی های قایق به ضلع آبی کاشی خانه) تنها در صورتی مفید است که بازیکن کاشی قایق "نسیم دریا" را داشته باشند.

قایق ها

هر بازیکن در انتهای زمستان یک کاشی قایق دریافت می کند. هر کاشی قایق مطابق توضیحات زیر امتیاز هایی دارد:



کی فلاور (Keyflower) (+۲،+۲ و بیش از ۲ بازیکن) - ۱
امتیاز به ازای هر ظرفیت جابه جایی بازیکن (در صورت داشتن قایق تابستانه 2b این امتیاز دو برابر می شود).



سنگر دریایی (Sea Bastion) (+۲) - ۱ امتیاز به ازای هر کاشی از یک راه بسته (حلقه)، که بدون دو بار طی کردن هیچ قسمتی از آن راه بتوان به نقطه ی شروع برگشت.



نسیم دریایی (Sea Breeze) (+۳) - مطابق جدول روی کاشی به ازای هر قایق (شامل قایق های تابستانه) که به ضلع آبی کاشی خانه متصل باشند، امتیاز داده می شود. ۱- بازیکنان نباید با قرار دادن کاشی های دارای راه مانع اتصال کاشی های قایق به ضلع آبی کاشی خانه شوند (به جز با داشتن قایق 2a) (صفحه ۹). ۲- اجباری به ضلع آبی کاشی های قایق نیست، ولی در صورت عدم اتصال آن ها با بودن قایق "نسیم دریایی" امتیازی نخواهند داشت.



فلیپر (چرخاننده) (Flipper) (+۴) - بازیکن یک کاشی قابل ارتقاء را به رایگان چرخانده و ارتقاء می دهد. ۲ امتیاز اضافه هم دریافت می کند.

یانوینسیبل (شکست ناپذیر)

(Invincible) (+۵) - ۵ امتیاز.



باد سفید (White Wind) (۶-) - امتیاز به ازای هر کارگر در انتهای بازی. کارگرانی که بازیکن در زمستان در روستای خود استفاده کرده کارگرانی که در زمستان استفاده نکرده است. دقت شود امتیاز هر کارگر فقط یک بار حساب می شود. پس کارگرانی که در عطاری، صنف صنعت گری، بازار اصلی، و یا سالن اصلی روستا امتیاز بگیرند، مجدداً با باد سفید امتیازی نخواهند داشت.

قایق های تابستانه

قایق های تابستانه در هر دو طرف خود نماد فصلی را دارند. پس هر یک از دو طرف آن ها ممکن است در بازی نمایان باشد. طرف مورد استفاده زمان چیدن آن ها تصادفی انتخاب می شود. این کاشی ها هیچ گاه چرخانده نشده و ارتقاء نمی یابند. زمانی که در روستای یک بازیکن قرار بگیرند قابلیت ویژه ای به آن بازیکن خواهند داد. برای استفاده از این قابلیت نیازی به قرار دادن کارگر بر روی آن ها نیست، و بازیکنان دیگر نمی توانند از این قابلیت ها استفاده کنند.



قایق 1a- هنگام برداشتن کارگرها از قایق ها در انتهای تابستان و پاییز، بازیکن دو کارگر بیشتر (در صورت موجود بودن) از کیسه بر می دارد. در هنگام برداشتن کاشی های قایق در انتهای زمستان، بازیکن دو کارگر از کیسه بر می دارد. این ها تنها کارگران جدید دریافت شده در انتهای زمستان هستند. این کارگرها پس از بازگرداندن کارگرهای استفاده شده در مزایده های برنده به کیسه (شامل کارگرهای سبز)، برداشته می شوند.



قایق 1b- زمان برداشتن کارگرها از قایق ها در انتهای تابستان و بهار، و در زمان برداشتن یک کاشی قایق در انتهای زمستان، بازیکن یک کارگر سبز اضافه (در صورت وجود) از انبار کنار بازی بر می دارد. این کارگر تنها کارگر جدیدی است که بازیکن در انتهای زمستان دریافت می کند.



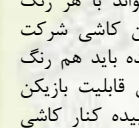
قایق 2a- در زمان جابه جایی منابع می توان آن ها را از روی زمین های بدون راه هم انتقال داد. و در زمان قرار دادن دو کاشی کنار هم، نیازی به انطباق ضلع های مجاور آن ها (از لحاظ راه و مسیر آبی) نیست. این قابلیت تأثیری روی شرایط امتیاز گیری دژ دریایی (وجود حلقه ی راه بسته) ندارد.



قایق 2b- تمام ظرفیت های جابه جایی و ارتقاء بازیکن دو برابر می شوند. اگر بازیکن قایق کی فلاور را داشته باشد، امتیاز آن قایق در انتهای بازی دو برابر می شود.



قایق 3a- در هنگام امتیاز شماری انتهای بازی، می توان از منابع طلا، آهن، سنگ، و چوب به جای هم استفاده کرد.



قایق 3b- در هنگام محاسبه ی امتیازها در انتهای بازی، طلا، آهن، سنگ، و چوب را می توان به جای هم به کار برد.



قایق 4a- اگر بازیکن دیگری در مزایده یک کاشی از کارگران آبی، قرمز، یا زرد (به جز سبز) استفاده کرده باشد، بازیکن دارای این قایق می تواند با هر رنگ دیگری (از جمله سبز) در مزایده آن کاشی شرکت کند. اما همه ی کارگران استفاده شده باید هم رنگ باشند. برای تشخیص استفاده از این قابلیت بازیکن باید کارگران پیشنهادی خود را خوابیده کنار کاشی بگذارد.

اگر همه ی بازیکنان دیگر که برای آن کاشی پیشنهاد قیمت داده بودند کارگران خود را به جای دیگری منتقل کنند، کارگران خوابیده، برپا شده و از این به بعد رنگ آن ها رنگ پیشنهاد قیمت و استفاده از این کاشی خواهد بود.



قایق 4b- اگر برای یک کاشی قیمتی پیشنهاد شده و یا قبلاً برای تولید استفاده شده است، دارنده ی این قایق می تواند گروهی از کارگران با رنگ های متفاوت را برای استفاده ی مجدد از این کاشی به کار گیرد. در این صورت کارگران با رنگ های متفاوت از رنگ اصلی پیشنهاد قیمت و استفاده از آن کاشی، خوابیده قرار می گیرند و همه ی کارگران در محدودیت ۶ کارگر بر روی هر کاشی در نظر گرفته می شوند. اگر یک کاشی در حال حاضر پیشنهاد قیمتی نداشته باشد و یا استفاده نشده باشد، بازیکن باید از قانون یکسانی رنگ کارگرها پیروی کند.

کاشی خانه و دیگر کاشی های بهار، تابستان، و پاییز

مهمان خانه (Alehouse) و مسافر خانه (Inn).



بازیکن یک کارگر روی این کاشی ها گذاشته و به تعداد نوشته شده روی کاشی، از کیسه (در صورت وجود) کارگر برداشته و پشت دیوار خود می گذارد.

مرکز کار آموزی (Apprentice Hall).



بازیکن یک کارگر روی این کاشی گذاشته و یک یا چند عدد، اگر کاشی ارتقاء یافته است (کاشی مهارت از پشته ی کنار بازی برداشته و پشت دیوار خود می گذارد.



طوبله (Barn)، آهنگری (Blacksmith)، سنگ بری (Stoneyard)، و چوب بری (Woodyard).

دارنده ی کاشی به ازای هر منبع نشان داده شده روی آن، که در انتهای زمستان روی آن کاشی موجود باشد امتیاز می گیرد. (این منابع استفاده شده را نمی توان برای امتیاز گرفتن از جواهرسازی، پارچه فروشی، آسیاب آبی و آسیاب بادی هم استفاده کرد).

آبجو سازی (Brewer).



بازیکن یک کارگر روی این کاشی گذاشته و یک کاشی مهارت دلخواه را روی پشته ی کنار بازی می گذارد. سپس به تعداد مشخص شده روی کاشی، از کیسه کارگر برداشته و پشت دیوار خود می گذارد.



نجار (Carpenter)، بنا (Mason) و گداز کار (Smelter).

بازیکن یک کارگر روی این کاشی و یک کاشی مهارت تعیین شده را روی پشته ی کنار بازی گذاشته و منابع مشخص شده روی کاشی را بر می دارد. اگر این کاشی در روستای خود بازیکن باشد منابع به دست آمده روی همین کاشی، و در غیر این صورت روی کاشی خانه ی بازیکن قرار می گیرند.



دستفروش (Fair peddler) و فروشگاه (Store).

بازیکن یک کارگر روی کاشی و یک کارگر از رنگ تعیین شده داخل کیسه می گذارد. سپس به تعداد مشخص شده، از انبار کنار بازی، کارگر سبز بر می دارد. اگر موجودی انبار کافی نبود بازیکن نمی تواند از داخل کیسه کارگر سبز بردارد.



نعل بند (Farrier)، خانه های شماره ۱ تا ۶، اصطبل (Stable)، و گاری سازی (Wainwright).

اگر بازیکن یک کارگر روی این کاشی ها (در روستای خود و یا دیگران) بگذارد می تواند منابع را در روستای خود جابه جا و ساختمان های روستای خود را ارتقاء دهد.

بازیکن می تواند منابع را تا تعداد مشخص شده (عدد روی گاری) جابه جا کرده و به تعداد نماد ارتقاء (یک یا دو عدد) کاشی های روستای خود را ارتقا دهد. جابه جایی منابع باید در امتداد راه ها انجام شود. تعداد جابه جایی نوشته شده می تواند بین منابع مختلف تقسیم شود. مثلاً با ظرفیت جابه جایی ۲ می توان دو منبع را هر کدام به یک خانه ی مجاور منتقل کرد، یا یک منبع را دو کاشی جابه جا کرد.



کوره (Forge)، زرگر (Goldsmith)، اره کش (Sawmill)، مجسمه ساز (Sculptor)، و چاه (Well).

این کاشی ها تنها در انتهای بازی امتیاز خواهند داشت.



معدن طلا (Gold mine)، معدن کب (Key mine)، معدن سنگ کی (Keystone quarry)، کی وود (keywood)، معدنچی (Miner)، حفر کننده زمین (Quarryman)، و چوب بر (Woodcutter).

بازیکن یک کارگر روی این کاشی ها گذاشته و منبع مشخص شده را به دست می آورد. اگر این کاشی ها در روستای بازیکن باشند منبع روی همان کاشی، و در غیر این صورت روی کاشی خانه ی بازیکن گذاشته می شود.

بازار استخدام (Hiring fair).

بازیکن یک کارگر روی این کاشی و یک کاشی مهارت دلخواه را در پشته ی کنار زمین گذاشته و سپس دو (یا سه، اگر کاشی ارتقاء یافته باشد) کاشی مهارت از پشته برداشته و پشت دیوار خود می گذارد. در نهایت باید پشته ی کاشی های مهارت را مخلوط کرد.



غذا خوری (Tavern).

بازیکن یک کارگر روی این کاشی و یک کارگر دیگر را کنار می گذارد. سپس به تعداد مشخص شده از کیسه (در صورت وجود) کارگر بر می داشته و آن ها را پشت دیوار خود می گذارد. سپس کارگر کنار گذاشته شده را داخل کیسه می اندازد. در صورت کمبود کارگر داخل کیسه، نمی توان کارگر کنار گذاشته شده را هم برداشت.

کارگاه (Workshop).

اگر ارتقاء نیافته باشد، بازیکن یک کارگر روی آن گذاشته و یکی از سه منبع مشخص شده را (در صورت وجود) از انبار بر می دارد. اگر ارتقاء یافته باشد، بازیکن یک کارگر روی آن گذاشته و هر سه منبع مشخص شده را (در صورت وجود) بر می دارد. اگر کاشی در روستای خود بازیکن باشد منبع روی همان کاشی، و در غیر این صورت منابع روی کاشی خانه ی بازیکن قرار می گیرند.



کاشی های زمستان

عطاری (Apothecary).

دارنده ی این کاشی به ازای هر ۵ کارگر (از جمله کارگر سبز) در انتهای بازی ۳ امتیاز می گیرد. این تعداد شامل کارگرانی که در زمستان داخل روستای بازیکن استفاده شده اند هم می باشد.



صنف صنعت گری (Craftsman's guild).

دارنده ی این کاشی به ازای هر مجموعه ی سه تایی کارگر قرمز- آبی- زرد در انتهای بازی ۳ امتیاز می گیرد. کارگرانی که در زمستان داخل روستای بازیکن استفاده شده اند هم در این مورد به حساب می آیند. در این مورد نمی توان از کارگران سبز به جای کارگران رنگ دیگر استفاده کرد.



جوهر ساز (Jeweller).

دارنده ی این کاشی در انتهای بازی به ازای هر منبع طلا، به جای یک امتیاز در حالت معمول، دو امتیاز می گیرد.



صنف کی (Key guild).

دارنده ی این کاشی در انتهای بازی به ازای هر ۵ کاشی مهارت، ۱۰ امتیاز می گیرد.



کلیسای جامع (Keythedral).

دارنده ی این کاشی ۱۲ امتیاز می گیرد.



بازار کی (Key market).

دارنده ی این کاشی به ازای هر کارگر سبز خود در انتهای بازی، ۲ امتیاز می گیرد.



صنف پارچه فروشی (Mercer's guild).

دارنده ی این کاشی به ازای هر مجموعه از سه منبع متفاوت (هر مجموعه ی سنگ، چوب، آهن) در انتهای بازی ۵ امتیاز می گیرد. می توان از منبع طلا به جای منابع دیگر استفاده کرد. ولی در این صورت منبع طلای استفاده شده، ۱ امتیاز خود (به ازای هر منبع طلا در انتهای بازی برای همه) را نخواهد داشت.



محقق (Scholar).

دارنده ی این کاشی یک نوع از کاشی های مهارتی که دارد را انتخاب می کند. این بازیکن به ازای هر کاشی مهارت از آن نوع در انتهای بازی ۳ امتیاز می گیرد.



کاتب (Scribes).

دارنده ی این کاشی به ازای هر مجموعه شامل سه کاشی مهارت متفاوت در انتهای بازی ۱۰ امتیاز می گیرد.



سالن اصلی روستا (Village hall).

دارنده ی این کاشی یک رنگ از کارگرهایی که در اختیار دارد را انتخاب می کند. این بازیکن به ازای هر کارگری از آن رنگ که در انتهای بازی در اختیار دارد ۱ امتیاز می گیرد. این تعداد شامل کارگرانی که در زمستان داخل روستای بازیکن استفاده شده اند هم می شود.



آسیاب آبی (Watemill).

دارنده ی این کاشی یک نوع از منابعی که دارد را انتخاب می کند. بازیکن به ازای هر یک عدد از آن منبع که در انتهای بازی در اختیار داشته باشد یک امتیاز می گیرد. دقت داشته باشید که انتخاب منبع طلا امتیاز فایده ای ندارد. چون هر منبع طلا به خودی خود در انتهای بازی یک امتیاز دارد و هر منبع طلا تنها یک بار امتیاز می گیرد.



آسیاب بادی (Windmill).

دارنده ی این کاشی به ازای هر مجموعه ی ۵ تایی از منابع (همسان یا متفاوت) که در انتهای بازی داشته باشد ۵ امتیاز می گیرد.



Keyflower

کی فلاور

طراحان:

سباستین بلیزدیل

ریچارد بریز

بازگردانی به فارسی: امیر اردشیری

Wom_aa_1371@yahoo.com



'ارائه شده توسط شرکت سرزمین ذهن زیبا'

