

Rulebook

Splendor



«خالق بازی: **Marc André** / مترجم: **کیومرث قنبری آذر**»

(۲ تا ۴ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ ۳۰ تا ۴۵ دقیقه)

در **Splendor**، شما، نقش بازرگانان ثروتمندِ دوران رُنسانس را ایفا می‌کنید و باید با استفاده از منابع اولیه‌ای که در اختیار دارید، معادن ارزشمند و سیستم‌های حمل‌ونقل را از آن خود کرده و با به‌کارگیری صنعتگران و هنرمندان، سنگ‌های قیمتی خام را تراش داده و به جواهراتی گران‌بها تبدیل کنید...

* اجزاء بازی:

۴۰ توکن: ۷ توکن زُمرّد (سبز) / ۷ توکن یاقوت کبود (آبی)

۷ توکن یاقوت سرخ (قرمز) / ۷ توکن الماس (سفید) / ۷ توکن عقیق (سیاه) / ۵ توکن طلا یا Joker (زرد)

۹۰ کارت پیشرفت: ۴۰ کارت سطح ۱ / ۳۰ کارت سطح ۲ / ۲۰ کارت سطح ۳

۱۰ کاشی اشراف‌زادگان

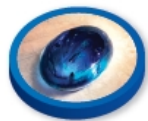
40 tokens



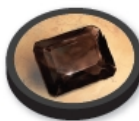
7 Emerald tokens (green)



7 Diamond tokens (white)



7 Sapphire tokens (blue)



7 Onyx tokens (black)



7 Ruby tokens (red)



5 Gold Joker tokens (yellow)

90 Development cards



40 Level 1 cards

30 Level 2 cards

20 Level 3 cards

10 Noble tiles



* **چیدمان آغاز بازی:** چیدمان آغازین Splendor به ترتیبی که در شکل زیر می‌بینید، انجام می‌شود: هر دسته از کارت‌های پیشرفت را جداگانه بُر زده و به ترتیب، از پایین به بالا، در وسط میز بازی بچینید (کارت‌های سطح ۱ در پایین و کارت‌های سطح ۳ در بالا)؛ سپس از روی هر دسته، ۴ کارت را برگردانده و در یک ردیف، در کنار دسته‌ی مربوطه بچینید - به این ترتیب، صفحه‌ی بازی تشکیل می‌شود...



کاشی‌های آشراف‌زادگان را بُر زده و به اندازه‌ی تعداد بازیکنان به‌اضافه‌ی ۱، از این کاشی‌ها برداشته و -در یک ردیف- در بالای صفحه‌ی بازی بچینید (مثلاً در یک بازی چهار نفره، باید ۵ کاشی بردارید). بقیه‌ی کاشی‌های آشراف‌زادگان را به جعبه‌ی بازی برگردانید! در نهایت، توکن‌ها را مرتب کرده و طوری در کنار -یا در پایین- صفحه‌ی بازی قرار دهید که به راحتی در دسترس همه‌ی بازیکنان باشد (بانکِ توکن).

* **برای بازی دو نفره:** از هر دسته از توکن‌های رنگی، ۳ توکن را از بازی حذف کنید -بجز توکن‌های طلا- و فقط ۳ کاشی آشراف‌زادگان را در بالای کارت‌ها بچینید. سایر قوانین هیچ تغییری نمی‌کنند!

* **برای بازی سه نفره:** از هر دسته از توکن‌های رنگی، ۲ توکن را از بازی حذف کنید -بجز توکن‌های طلا- و فقط ۴ کاشی آشراف‌زادگان را در بالای کارت‌ها بچینید. سایر قوانین هیچ تغییری نمی‌کنند!

* **نگاهی به روند بازی:** در طول بازی، بازیکنان، توکن‌های سنگ‌های قیمتی و طلا را دریافت کرده و با استفاده از آن‌ها، کارت‌های پیشرفت را می‌خرند -که امتیازات منزلت و / یا امتیازات ویژه را به همراه خواهند داشت. با به کارگیری این امتیازات ویژه، بازیکنان قادر خواهند بود کارت‌های پیشرفت بعدی را با پرداخت بهایی کم‌تر خریداری کنند. وقتی که بازیکن، به تعدادی مشخص از این امتیازات ویژه دست یافت، بلافاصله افتخار دیدار با یک اشراف‌زاده، نصیب‌اش می‌شود (که البته امتیازات منزلت نیز برای وی در پی خواهد داشت). به محض این که یکی از بازیکنان -در یک دور از بازی- به امتیاز منزلت ۱۵ رسید، آن دور بازی تا پایان انجام شده و بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات منزلت را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

* **کارت‌های پیشرفت:** بازیکنان، برای به دست آوردن امتیازات منزلت، باید کارت‌های پیشرفت را خریداری کنند. این کارت‌ها، در وسط میز بازی دیده می‌شوند و همه‌ی بازیکنان، در طول بازی، می‌توانند آن‌ها را بخرند. بازیکنان می‌توانند تعدادی از کارت‌های پیشرفت را در دست خود گرفته و اصطلاحاً «پیش خرید» (یا «رزرو») کنند. اگر بازیکنی، کارت پیشرفتی را پیش خرید کند، تا انتهای بازی، فقط و فقط خودش قادر به خرید آن کارت خواهد بود.



▲ بازیکنی که این کارت پیشرفت را می‌خرد، ۴ امتیاز منزلت کسب می‌کند...

▲ در اختیار داشتن این کارت، به بازیکن امکان می‌دهد تا از امتیاز ویژه‌ی آبی (نشان بالا - سمت راست کارت) بهره ببرد...

▲ برای خرید این کارت، بازیکن باید ۳ توکن سیاه، ۳ توکن آبی و ۶ توکن سفید بپردازد...

*** کاشی‌های اشراف‌زادگان:** کاشی‌های اشراف‌زادگان، در وسطِ میز بازی و در بالای کارت‌های پیشرفت دیده می‌شوند. هر بازیکن، در پایان نوبت‌اش، بلافاصله شانس ملاقات با یک اشراف‌زاده را پیدا خواهد کرد، به شرط آن‌که امتیازات ویژه‌ی لازم را برای این ملاقات، کسب کرده باشد. بدین ترتیب، بازیکن، کاشی مربوطه را برای خود برمی‌دارد.



- ▲ بازیکنی که این کاشی را تصاحب می‌کند، ۳ امتیازِ منزلت (بر اساسِ رقمی که در بالای کاشی نوشته شده) می‌گیرد... ▲
- ▲ اگر یکی از بازیکنان، آن قدر کارتِ پیشرفت خریده باشد که بتواند از ۳ امتیاز ویژه‌ی سبز، ۲ امتیاز ویژه‌ی آبی ▲
- ▲ و ۳ امتیاز ویژه‌ی سفید، سود ببرد، خودبه‌خود و بلافاصله، این کاشی را از آن خود خواهد کرد... ▲

*** قوانین بازی:** جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و بازی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، ادامه پیدا می‌کند. هر بازیکن، در نوبت خود، باید تصمیم گرفته و - فقط - یکی از این ۴ عملیات را انجام دهد:

- (۱) ۳ توکن از ۳ رنگ مختلف (بجز طلا)، برای خود بردارد... یا
- (۲) ۲ توکن هم‌رنگ (بجز طلا)، برای خود بردارد (البته این کار فقط در صورتی ممکن است که دستِ کم ۴ توکن از رنگِ انتخابی بازیکن، در بانکِ توکن، موجود باشد)... یا
- (۳) ۱ کارت پیشرفت را پیش خرید (رزرو) کرده و ۱ توکن طلا برای خود بردارد... یا
- (۴) یکی از کارت‌های وسطِ میز بازی (داخلِ صفحه‌ی بازی) یا یکی از کارت‌هایی را که قبلاً پیش خرید کرده، خریداری کند.

*** انتخاب و برداشتنِ توکن‌ها:** هیچ بازیکنی حق ندارد در پایان نوبت‌اش، بیش از ۱۰ توکن (با احتسابِ Joker ها) در دستِ خود داشته باشد. اگر چنین اتفاقی بیفتد، او باید تعدادی از توکن‌های خود را انتخاب کرده و به بانک برگرداند تا تعدادِ توکن‌هایش، به عدد ۱۰ برسد. او می‌تواند همه‌ی توکن‌هایی را که در همین نوبت و به‌تازگی برداشته (یا برخی از آن‌ها) را پس بدهد! همه‌ی توکن‌هایی که در اختیار بازیکنان قرار دارند، باید در تمام مدتِ بازی، در دیدرس همه قرار داشته باشند.

*** پیش خرید کردنِ یک کارتِ پیشرفت:** برای این کار، بازیکن، یکی از کارت‌های چیده‌شده در ردیف‌های مختلفِ صفحه‌ی بازی را برای خود برمی‌دارد یا اگر خیلی احساسِ خوش‌شانس بودن می‌کند، می‌تواند کارتِ بالایی یکی از ۳ دسته کارتِ کنارِ صفحه‌ی بازی را - بدون آن‌که به دیگران نشان بدهد - برای خود بردارد! او می‌تواند برای این کار، از کارت‌های سطح ۱، سطح ۲ و سطح ۳ استفاده کند. کارت‌های پیش خریدشده، در دستِ بازیکن باقی مانده و هرگز باطل نمی‌شوند. هیچ بازیکنی حق ندارد بیش از ۳ کارتِ پیش خریدشده، در دستِ خود داشته باشد و تنها راهِ خلاص شدن از شرّ یک کارتِ پیش خریدشده، خریدنِ آن است! ضمناً پیش خرید کردنِ یک کارت، تنها راهِ به دست آوردنِ یک توکن طلا (Joker) است. اگر طلایی - در بانک - باقی نمانده باشد، شما باز هم می‌توانید کارتِ پیش خرید کنید ولی بالطبع دیگر طلایی به دست نمی‌آورید!

*** خریدن یک کارت پیشرفت:** برای خریدن یک کارت، بازیکن باید تعداد توکن‌های نوشته‌شده روی آن کارت را -به بانک- بپردازد. توکن‌های طلا (Joker ها) می‌توانند جایگزین هر توکن دیگری بشوند. توکن‌های پرداختی، از جمله Joker ها، همگی به بانک برمی‌گردند.

بازیکنان می‌توانند یکی از کارت‌های چیده‌شده داخل صفحه‌ی بازی یا یکی از کارت‌هایی را که قبلاً پیش خرید کرده‌اند، بخرند. بازیکنان باید همه‌ی کارت‌های پیشرفتی را که می‌خرند، بر اساس رنگ آن‌ها، مرتب کرده و کارت‌های هم‌رنگ را به شکل یک ستون، طوری پیش روی خود بچینند که امتیازات منزلت و امتیازات ویژه‌ی آن‌ها همواره در دیدرس بقیه قرار داشته باشد.



▲▼ امتیازات ویژه و امتیازات منزلت کارت‌های خریداری‌شده، باید همواره برای سایر بازیکنان، قابل‌رویت باشند... ▲▼



*** نکته‌ی مهم:** وقتی یکی از کارت‌های صفحه، خریداری یا پیش‌خرید شده و از صفحه، خارج می‌شود باید بلافاصله با یک کارت دیگر -هم‌سطح خودش- جایگزین شود. هرکدام از ردیف‌های صفحه‌ی بازی، همواره باید دارای ۴ کارت باشند. مگر آن‌که دسته‌ی کارت مربوطه، خالی باشد! فقط در این صورت، یک -یا چند- جای خالی در صفحه‌ی بازی، باقی خواهد ماند!

*** امتیازات ویژه:** امتیازات ویژه‌ای که بازیکن، با خرید کارت‌های پیشرفت، در نوبت‌های قبلی‌اش، کسب کرده‌است، مانند «تخفیف»هایی عمل می‌کنند که باعث می‌شوند او بتواند کارت‌های بعدی را «ارزان‌تر» بخرد! هر امتیاز ویژه از هر رنگ به خصوص، برابر است با یک توکن از همان رنگ. پس اگر بازیکنی ۲ امتیاز ویژه آبی کسب کرده باشد و بخواهد کارتی را بخرد که نیازمند پرداخت ۲ توکن آبی و ۱ توکن سبز است، فقط کافی است که ۱ توکن سبز بپردازد! اگر بازیکنی، کارت‌های پیشرفت و -در نتیجه- امتیازات ویژه‌ی کافی را در اختیار داشته باشد، می‌تواند بدون پرداخت حتی یک توکن، برای خود کارت بخرد!

*** اشراف‌زادگان:** هر بازیکن، در پایان نوبت خود، کاشی‌های اشراف‌زادگان را بررسی می‌کند تا ببیند آیا ملاقات با یکی از آن‌ها نصیب‌اش خواهد شد یا نه. بازیکن، تنها به شرطی اجازه‌ی ملاقات خواهد یافت که حداقل امتیازات ویژه‌ی لازم را کسب کرده -باشد (امتیازاتی که روی کاشی مورد نظر، ثبت شده‌است). سر باز زدن از دیدار با یک اشراف‌زاده -که حتی یک عملیات هم محسوب نمی‌شود- غیرممکن است. اگر بازیکنی آن‌قدر امتیاز ویژه داشته باشد که در پایان نوبت‌اش بتواند با ۲ اشراف‌زاده

دیدار کند، او باید فقط یکی از آن‌ها را انتخاب کند. کاشی مربوطه، در اختیار بازیکن، قرار گرفته و بازیکن، آن را به رو پیش‌روی خود می‌گذارد.

* **پایان بازی:** وقتی که یکی از بازیکنان (در یک دور از بازی)، به امتیازِ منزلتِ ۱۵ رسید، بازی، تا پایان آن دور ادامه پیدا می‌کند تا همه‌ی بازیکنان، نوبت‌های برابری را بازی کرده باشند.

سپس هر بازیکنی که بیش‌ترین امتیازِ منزلت را گرفته باشد، برنده‌ی بازی معرفی می‌شود (امتیازاتِ کاشی‌های اشراف‌زادگان‌تان را فراموش نکنید!) در صورتِ تساوی، بازیکنی که تعداد کارتِ کم‌تری خریده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!





-2014-

* خالق بازی: **Marc André** / مترجم: **کیومرث قنبری آذر** *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از «سیاره بازی»: www.BaziPlanet.com *

* Follow us on Telegram: [@BaziPlanet](https://t.me/BaziPlanet) *