

ققهر ما ناز

سگر گردان



راهنمای قواین

چیدمان بازی

۱. همه کارت‌ها را به خوبی بر زده و به هر بازیکن ۲ کارت قهرمان بدهید. کارت‌های قهرمانی که دریافت کرده‌اید در مقابلتان و به رو قرار می‌گیرند تا گروه قهرمانان شما را تشکیل دهند. اگر بازیکنی ۲ کارت قهرمان یکسان دریافت کرده، یکی از آن‌ها را دیسکارد کرده (حذف کرده) و کارتی جدید می‌کشد تا وقتی که دو کارت قهرمانش متفاوت باشند.

۲. به هر بازیکن ۵ کارت به پشت پخش کنید. این کارت‌ها، دست ابتدایی هر بازیکن را تشکیل می‌دهند. کارت‌های باقی‌مانده، دسته‌کارت مشترک را تشکیل می‌دهند که در مرکز زمین بازی و به پشت قرار می‌گیرد.

۳. به صورت تصادفی بازیکن شروع کننده را انتخاب کنید.

نهاییه از محیط بازی

دسته‌کارت و دسته دیسکارد بین تمامی بازیکنان مشترک هستند و در مرکز زمین قرار می‌گیرد. از طرف دیگر، هر بازیکن گروه قهرمانان شخصی خود و دسته قهرمانان نابود شده شخصی خود را در اختیار دارد.



دسته کارت‌ها



دیسکاردی‌ها



قهرمانان

نابود شده



مهرنگاه



مهر و پنهانگه



پایگاه



چلایه سروان

گروه قهرمانان

در سرزمینی دور، پادشاهانی در رقابت با یکدیگرند تا گروهی از شجاع‌ترین قهرمانان را دور هم گرد آورند؛ هدف شما، اولین پادشاهی باشید که ۴ قهرمان متفاوت را به خدمت خود در می‌آورد!



نگاه کلی به بازی

در بازی، شما کارت‌هایی از عدد ۱ تا ۷ در اختیار دارید که هر کدام نمایانگر یک قهرمان است. حین بازی، بازیکنان کارت‌هایی را به پشت رد و بدل می‌کنند و با استفاده از سرنخ‌هایی سعی در پی بردن به ماهیت کارت دارند. هنگامی که بازیکنی کارتی دریافت می‌کند، بنا به تصمیم خود یا آن کارت را به خدمت خود در می‌آورد و یا کارت را به بازیکن بعدی خود پاس می‌دهد. زمانی که بازیکنی صاحب ۴ قهرمان متفاوت شد، بلافاصله بازی تمام می‌شود و او برنده بازی خواهد بود.

اگر دسته‌کارت به پایان رسید و بازیکنی نتوانسته بود. ۴ قهرمان متفاوت را استخدام کند، بازیکنی که بیشترین قهرمان را در میان بازیکنان داشت، برنده بازی است.

هدف بازی

نخستین بازیکنی باشید که ۴ قهرمان متفاوت دارد و یا در پایان، بیشترین تعداد قهرمانان متفاوت را به خدمت در آورده است.

محتویات:

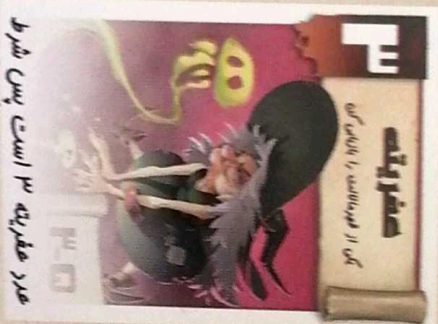
- ۷۷ کارت (شامل ۱۱ کارت از هر قهرمان)
- ۱ دفترچه راهنما

کیم پلنه

بازیکن فعال در ابتدای نوبتش بالاترین کارت دسته کارت را می‌گذشد و آن را روی دسته دیسکارد و به رو قرار می‌دهد. شرط لازم، در گوشه پایین-راست کارت رو شده ذکر شده است. شرط لازم، به شما دیکته می‌کند که چه کارتی را باید بازی کنید.

حال بازیکن فعال باید بنا به تصمیمش کارتی را از دست خود انتخاب کند که مطابق با شرط لازم خواسته شده باشد. او کارت منتخب خود را به پشت به بازیکن سمت چپ خود می‌فرستد. این کارت تا پایان این نوبت قهرمان سرگردان نام می‌گیرد.

مثال، بازیکن فعال، در ابتدای نوبتش بالاترین کارت دسته کارت را برمی‌دارد و به رو روی دسته دیسکارد و به رو قرار می‌دهد تا همه بازیکنان آن را ببینند. کارت رو شده کارت مرغ بی‌کله است. همان‌گونه که روی کارت نوشته شده، شرط لازم برای قهرمان باید ۳ یا کمتر باشد. بازیکن فعال دو کارت در دست خود دارد که شرط لازم را تأمین می‌کند، هر یک از با عدد ۲ و عطریته با عدد ۳. بازیکن فعال تصمیم می‌گیرد که کارت عطریته را به عنوان قهرمان سرگردان بازی کند و آن را به پشت مقابل بازیکن سمت چپ خود قرار می‌دهد.



من کارت مورد نظر را ندارم
اگر شما کارتی مطابق با شرط لازم را در دستتان ندارید، باید بالاترین کارت دسته کارت را بردارید، آن را نگاه کنید و به عنوان قهرمان سرگردان و به پشت به بازیکن سمت چپ خود بدهید. به علاوه یک کارت را از دستتان دیسکارد کنید (حذف کنید).

چگونه بازی کنیم

در طول بازی، هر بازیکن در نوبتش بازیکن فعال لقب می‌گیرد. سپس زمانی که نوبتش پایان یافت، بازیکن پس از او در جهت عقربه‌های ساعت بازیکن فعال می‌شود.

بازیکن فعال در نوبتش کارت قهرمانی را از سمت پشت، به بازیکن سمت چپ خود می‌فرستد. این کارت باید بر اساس شرط مورد نیاز کارتی باشد که روی دسته دیسکارد قرار گرفته است. حال بازیکنی که این کارت را دریافت کرده می‌تواند آن را به خدمت خود درآورد یا به بازیکن سمت چپ خود پاس دهد.

توضیحات کارت قهرمان

۱. عدد: به شما نشان می‌دهد که آیا این قهرمان مطابق با شرط لازم کارت رو شده در ابتدای این نوبت است یا خیر.
۲. قدرت: هر قهرمان قدرتی منحصر به فرد دارد که تنها یک بار در هر بازی می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.
۳. تصویر: هر قهرمان را به تصویر می‌گذشد.
۴. شرط لازم: این مورد تعیین می‌کند که عدد قهرمانی که فرستاده می‌شود، چیست.



برای اجتناب از نابودی قهرمان خود، با دریافت سرنخ تلاش کنید به هویت قهرمان سرگردان پی ببرید (برای دیدن "سرنخ" به بخش بعد مراجعه کنید).

سرنخ

در صورت تمایل و برای تصمیم‌گیری در مورد استخدام یک قهرمان، می‌توانید سرنخ دریافت کنید. بدین منظور کارتی را به پشت از دست خود خارج کنید و به بازیکن فعال (بازیکنی که شروع به ارسال قهرمان سرگردان بین بازیکنان کرد) پاس دهید. بازیکن فعال به طور مخفیانه به کارتی که دریافت کرده، نگاه می‌کند. اگر کارت دریافتی مشابه با قهرمان سرگردان بود، باید پاسخ دهد "بله"، اگر قهرمان دیگری بود باید پاسخ دهد "خیر". سپس کارتی که به عنوان سرنخ داده بودید را به صورت موقت و به پشت دیسکارد کنید تا بازیکنان دیگر اطلاعاتی کسب نکنند. پس از تعیین سرنوشت قهرمان سرگردان در این نوبت، کارت‌های دیسکارد شده رو می‌شوند و در دسته دیسکارد قرار می‌گیرند.

شما می‌توانید از هر تعداد کارتی که تمایل دارید به عنوان سرنخ و گرفتن اطلاعات بیشتر راجع به قهرمان سرگردان استفاده کنید، سپس اقدام به استخدام یا پاس دادن قهرمان سرگردان به بازیکن بعد کنید.

دقت کنید، نمی‌توانید از آخرین کارت خود برای سرنخ استفاده کنید. پس اگر تنها یک کارت در دستتان باقی مانده، خیری از سرنخ بیشتر نیست!



بازیکنی که قهرمان سرگردان را دریافت کرده است می‌تواند انتخاب کند که:

- آن را استخدام کند (کارت را رو کند و در گروه قهرمانان خود قرار دهد)؛
- آن را پاس دهد، یعنی به بازیکن سمت چپ خود واگذار کند. بازیکن سمت چپ نیز تصمیم می‌گیرد که کارت را استخدام کند، پاس دهد یا ...؛
- تقاضای سرنخ کند (به صفحه بعد مراجعه کنید)؛
- از قدرت قهرمانان خود استفاده کنید (قابل انجام توسط تمامی بازیکنان، حتی خارج از نوبت)؛

اگر قهرمان سرگردان یک دور کامل در زمین دست به دست شود و دوباره به بازیکن فعال بازگردد، بازیکن فعال باید به اجبار آن را استخدام کند، فارغ از آنکه آن کارت را بخواهد یا نه.

به محض آن که قهرمان سرگردان استخدام شد (یا توسط بازیکنی دیسکارد شد)، بازیکن فعال کارتی را از دسته‌کارت می‌کشد و در دست خود قرار می‌دهد. سپس نوبت بازیکن بعدی یعنی بازیکن سمت چپ او می‌شود تا بازیکن فعال باشد. به همین ترتیب نوبت‌ها یکی پس از دیگری بازی می‌شوند تا بازی پایان یابد (برای دیدن پایان بازی به صفحه ۹ مراجعه کنید).

استخدام قهرمانان

برای به خدمت در آوردن یک قهرمان، کاپیست قهرمان سرگردانی که در اختیارتان قرار گرفته را بچرخانید و رو کنید. اگر بازیکن، قهرمانی را به خدمت گرفت که مشابه آن در گروه قهرمانان او وجود نداشت، آن را به گروهش اضافه می‌کند. اگر بازیکن، قهرمانی را به خدمت گرفت که مشابه آن را از قبل داشت، دو قهرمان یکسان را جدا کرده و آن‌ها را به پشت در مجاورت گروه قهرمانان خود قرار می‌دهد. کارت‌های جدا شده دسته قهرمانان نابود شده را شکل می‌دهند.

در غیر این صورت، وقتی بازیکنی آخرین کارت از دسته کارت را برداشت، آن دور آخرین دور بازی است و پس از آن بازی پایان می‌یابد. در این شرایط، بازیکنی که بیشترین تعداد قهرمانان را دارا است برنده بازی خواهد بود.

در شرایط تساوی، بازیکنی که تعداد کارت‌های نابود شده کمتری داشته باشد بازی را خواهد برد.

اگر باز هم تساوی پابرجا بود، بازیکنی که کمتر از قدرت قهرمانان خود استفاده کرده باشد برنده خواهد بود (قهرمانان کمتری افقی شده باشند). هنوز هم تساوی برقرار است؟ پیروزی را بین برندگان به اشتراک بگذارید!

شرط لازم

۱. مرغ بی کله: نیازمند kartی با عدد ۳ یا کمتر است.
۲. خرابکار: نیازمند kartی با عدد ۵ یا بیشتر است.
۳. عفریته: نیازمند kartی با عدد ۳، ۴، یا ۵.
۴. پاچه‌گیر: نیازمند kartی با عدد فرد (۱، ۳، ۵، ۷) است.
۵. جناب سروان: نیازمند kartی با عدد زوج (۲، ۴، ۶) است.
۶. شواییه: نیازمند kartی با عدد برابر یا کمتر با تعداد بازیکنان است.

به عنوان مثال اگر با ۳ بازیکن بازی

می‌کنید می‌توانید kartی با عدد ۱، ۲ یا ۳ پاس بدهید.

۷. پیر دانا: نیازمند kartی با عدد برابر یا بیشتر از تعداد بازیکنان است.

به عنوان مثال اگر با ۳ بازیکن بازی می‌کنید می‌توانید kartی با عدد ۳، ۴، ۵، ۶ یا ۷ پاس بدهید.



قدرت قهرمانان

هر قهرمان مجهز به قدرتی است که تنها یک بار قابل استفاده است. شما می‌توانید از قدرت قهرمان قرار گرفته در گروه قهرمانان خود (نه آن‌هایی که در دستتان است) استفاده کنید.

هنگامی که از قدرت قهرمانی استفاده کردید، آن کارت را ۹۰ درجه بچرخانید تا به حالت افقی درآید که نشان می‌دهد از قدرت آن قهرمان استفاده کرده‌اید.

شما می‌توانید هر زمانی که تمایل داشتید از قدرت‌های گروه قهرمانان خود استفاده کنید. حتی زمانی که نوبتتان نیست و یا قهرمان سرگردان مقابلتان قرار ندارد.

هنگامی که از قدرتی استفاده می‌کنید، به دیگر بازیکنان فرصتی برای واکنش بدهید. هرچند پس از سپری شدن زمانی منطقی، راه بازگشتی وجود ندارد.

اگر قهرمانی را استخدام کردید و مشابه همان قهرمان را از قبل در اختیار داشتید، قبل از اینکه هر دو قهرمان تکراری نابود شوند، می‌توانید از قدرت قهرمانی که در گروه قهرمانان بوده است استفاده کنید، به شرطی که قبلاً استفاده نکرده باشید.

به محض این که بازیکنی اعلام کند "استخدام می‌کنم"، آن قهرمان دیگر به عنوان قهرمان سرگردان محسوب نمی‌شود و قدرت‌هایی که مربوط به قهرمان سرگردان باشند بر روی آن کارت اعمال نمی‌شوند. به عنوان مثال پاچه‌گیر یا خرابکار اثری روی آن ندارند.

پایان بازی

وقتی یک بازیکن ۶ کارت قهرمان متفاوت را در گروه قهرمانان خود جمع کرد، بلافاصله بازی را می‌برد.

قدرت قهرمانان

۱. مرغ بی کله: قدرت پهرمانی را می‌آورد کن.
این کارت می‌تواند اثر قدرت پهرمان دیگری را خنثی کند. بهترین صورت که بازیکنی اعلام می‌کند از قدرت پهرمانی استفاده می‌کند و در این شرایط مرغ بی کله اثر آن را خنثی می‌کند، لازم به ذکر است حتی اگر اثر پهرمان مدکور توسط مرغ بی کله خنثی شده، باز هم قدرتش استفاده شده تلقی می‌گردد در نتیجه ۹۰ درصد می‌چرخد. مرغ بی کله همچنین می‌تواند مرغ بی کله دیگری را خنثی کند، به روی نما

۲. خرابکار: کارت پهرمان سرگردان را از بازی خارج کن.
پس از اعمال این قدرت، کارت پهرمان سرگردان را روی دسته دیسکارد و به رو قرار دهید، توجه کنید که به عنوان پهرمان نابود شده در دسته پهرمان نابود شده قرار نمی‌گیرد. به محض آن که کارتی توسط خرابکار دیسکارد و برای همه رو شده، دیگر مرغ بی کله نمی‌تواند خرابکار را خنثی کند.

۳. عفرینه: یکی از قهرمانانت را بازیابی کن.
یکی از قهرمانانی را که در گروه قهرمانانت به حال الغی درآمده است را بازیابی کن.
حال قدرت پهرمان بازیابی شده توسط عفرینه دوباره می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد، حتی بلافاصله پس از بازیابی شدن.
۴. باچه‌گیر: از حریفی برای به خدمت گرفتن پهرمان سرگردان جلوگیری کن.
یک بازیکن را به انتخاب خود مجبور کنید تا پهرمان سرگردان را به بازیکن بعدی پاس دهد.
در واقع امکان به خدمت گرفتن پهرمان سرگردان را از او سلب می‌کنید.

اگر کارت پهرمان سرگردان به بازیکن فعال برسد و شخصی با استفاده از باچه‌گیر از استخدام کارت توسط بازیکن فعال بازمانده کند، پهرمان سرگردان دیسکارد می‌شود.

شما نمی‌توانید از قدرت باچه‌گیر روی خودتان بهره ببرید.

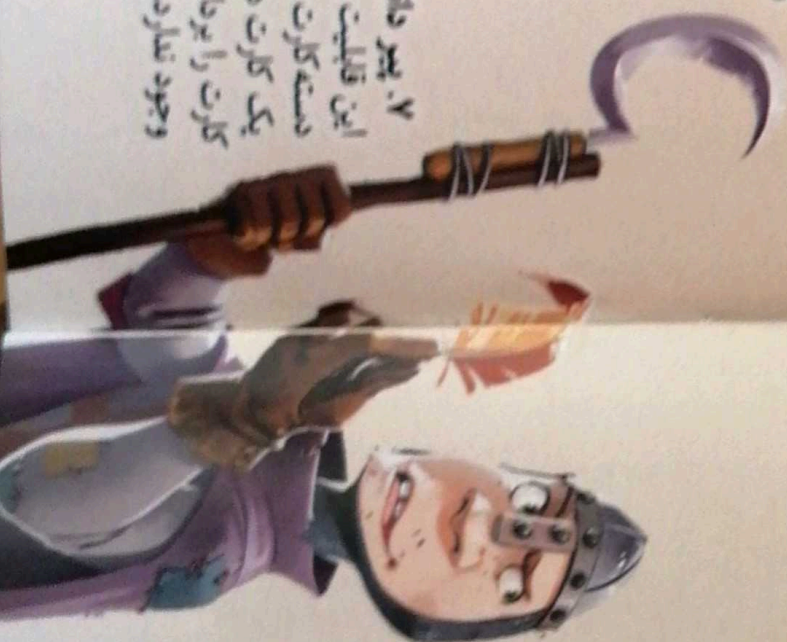
۵. جناب سروان: به کارت پهرمان سرگردان نگاه کن.
جناب سروان این امکان را میسر می‌سازد تا معضله به کارت پهرمان سرگردان نگاه کنید، مراقب باشید که این کارت را به دیگر بازیکنان نشان ندهید. شما می‌توانید برای اطلاع‌رسانی نام پهرمان سرگردان را افشای کنید ولی نمی‌توانید کارت را نشان دهید. قطعا اجازه دارید تا باهوف بزنید و نامی را برخلاف واقعیت و به دروغ به دیگران بیان کنید.

و شوالیه: از شرط لازم چشم‌پوشی کن.
این قدرت به بازیکن فعال اجازه می‌دهد تا از شرط لازم کارت رو شده چشم‌پوشی کنید و کارتی را به داخله از دست خود به عنوان پهرمان سرگردان به بازیکن سمت چپ بخرسید.

شما می‌توانید از شوالیه به روی دیگر بازیکن استفاده کنید.
ولی اصلا در بیشتر موارد از این قابلیت در نوبت خودتان و وقتی بازیکن فعال مستعد بوده می‌تواند از فرصت‌ها کارت را به عنوان پهرمان سرگردان که باعث پستی و رفعتی می‌شود پیشگی کند.

۷. پیر دانه: دو کارت بکش.

این قابلیت به شما اجازه می‌دهد تا دو کارت از روی دسته کارت بکشید و به دستتان اضافه کنید. اگر تنها یک کارت در دسته کارت باقی مانده بود، فقط همان یک کارت را بردارید. محدودیتی برای تعداد کارت‌های دست وجود ندارد.

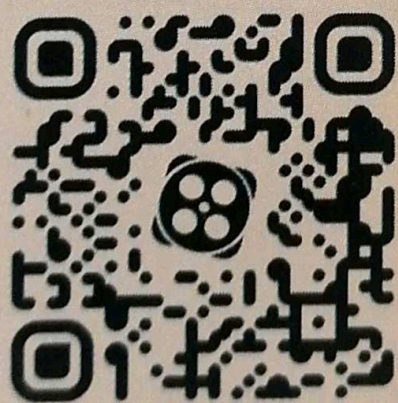


تغییرات


از آن جا که این بازی بر اساس بازی ژاپنی ساخته شده است، دو مورد تغییرات در قوانین بازی نسبت به آن نسخه وجود دارد. شما می‌تواند با توجه به سختی و آسانی، طولانی شدن مدت زمان بازی و سلیقه خودتان، قوانین زیر را که بر اساس بازی قدیمی است اعمال کنید:


- درخواست سرنخ: زمانی که یک بازیکن کارتی را برای کسب سرنخ به بازیکن فعال می‌دهد، جواب بازیکن فعال بر اساس شرط لازم خواهد بود که در گوشه پایین-راست نوشته شده است، نه بر اساس عددی که در گوشه بالا-چپ نوشته شده. جواب بازیکن فعال در این حالت نیز مانند حالت قبلی که تشریح شد کماکان "بله" یا "خیر" خواهد بود.

- پایان بازی: بازی تنها به یک شرط پایان می‌یابد؛ زمانی که شما ۶ کارت قهرمان متفاوت داشته باشید. بنابراین اگر دسته کارت خالی شد، آن را دوباره بر بزنید و دسته کارت جدید تشکیل دهید و بازی را ادامه دهید تا یک بازیکن با ۶ قهرمان متفاوت برنده شود.



برای آموزش تصویری بازی، اسکن کنید

 [HopeGames.Co](https://www.instagram.com/HopeGames.Co)

 [HopeGames](https://www.telegram.com/HopeGames)

