

به نام خدا

ترجمه فارسی دفترچه راهنمای بازی «راهیان دجله جنوب»

مترجم: مجتبی سبحانی @mojtabaa1991

معرفی

اتفاقات بازی «راهیان دجله جنوب» مربوط به دوران اوج خلافت عباسی در حدود سال ۸۲۰ پس از میلاد است. بازیکنان به عنوان کاوشگران، نقشه‌نگاران و ستاره‌شناسان شجاع، در امتداد رودخانه دجله از بغداد عزیمت می‌کنند تا از زمین‌های اطراف، آبراه‌ها و آسمان‌ها نقشه‌برداری کنند. بازیکنان باید به دقت کاروان کارگران و تجهیزات خود را مدیریت کنند، و همزمان برای کتابت یافته‌هایشان در دارالحکمه بغداد، به طور منظم گزارش دهند. آیا موفق خواهید شد که خلیفه را تحت تأثیر قرار دهید یا راه خود را گم می‌کنید و تسلیم بیابان می‌شوید؟

هدف بازی

هدف از بازی راهیان دجله جنوب، کسب بیشترین امتیاز پیروزی (VP) در پایان بازی است. امتیازات در درجه اول با نقشه‌برداری از خشکی، آب و آسمان به دست می‌آیند. بازیکنان همچنین می‌توانند از ارتقای کاروان‌های خود، کسب الهامات، و تأثیرگذاری بر سه انجمن دانش، تجارت و اکتشاف، امتیاز کسب کنند. همزمان با اکتشافات جدید، بازیکنان تمایل دارند تا پیشرفتشان را به سرعت مکتوب کنند. پایان بازی زمانی اتفاق می‌افتد که یکی از بازیکنان به سمت راست‌ترین ستون از مسیر کتابت دست یابد.

اجزای بازی


۶۰ توکن نفوذ (۱۵ عدد از هر رنگ بازیکن)


۲۰ تاس (۵ عدد از هر رنگ بازیکن)


۱۲ کارگر (۴ عدد از هر رنگ)


۴ نشانگر بازیکن (۱ عدد از هر رنگ بازیکن)



۶۲ کاشی ارتقاء (۴ عدد از هر نوع کاشی زرد، آبی، مشکی و سبز. ۱ عدد از هر نوع کاشی صورتی)



۴۸ آذوقه



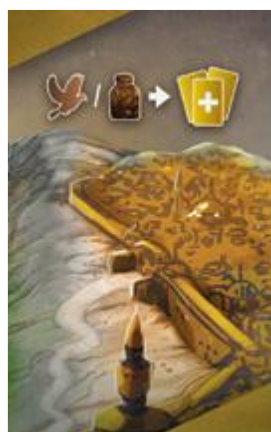
۴۸ سکه نقره



۱۰ کاشی کتابت



۳۶ کارت آب



۳۶ کارت خشکی



۳۶ کارت شهروند



۶ کارت طرحریزی (برای بازی تک نفره)



۱۶ کارت الهام بخش



۳۶ کارت فضا



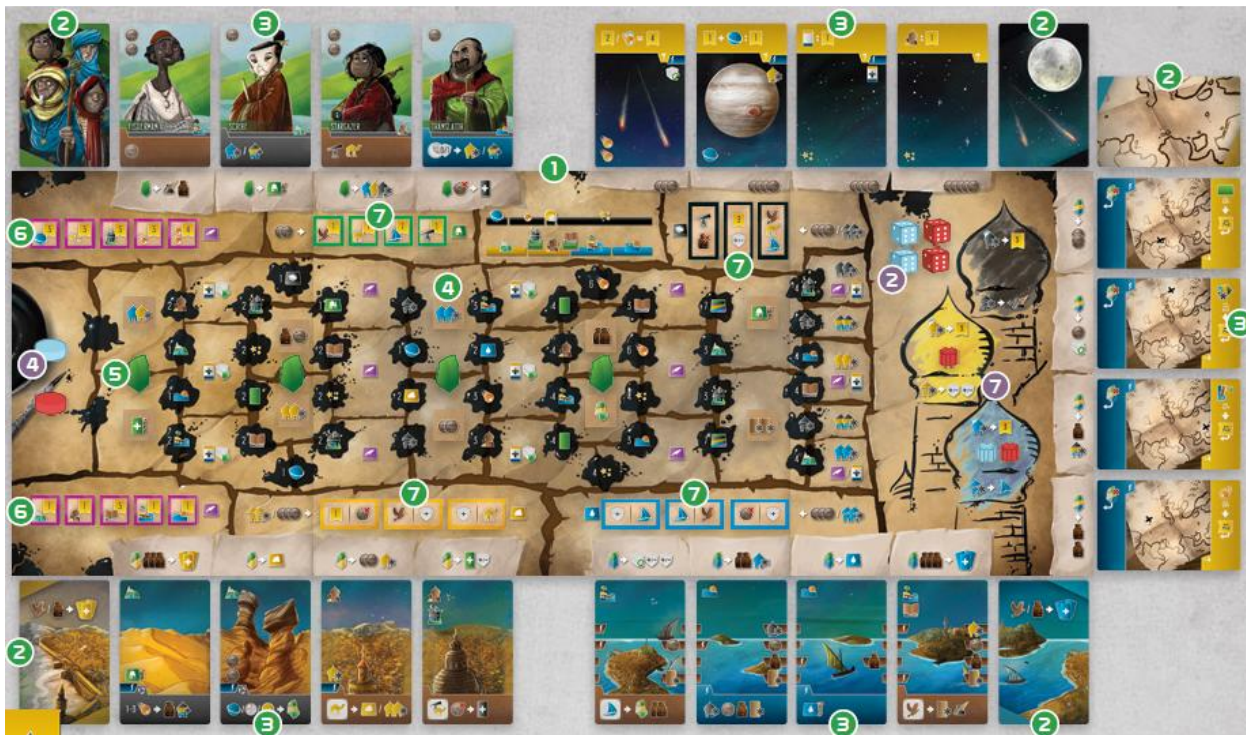
۳ بخش دوطرفه مربوط به صفحه اصلی بازی (هر طرف می‌تواند برای هر تعداد بازیکن استفاده شود)



۴ صفحه بازیکن دوطرفه (صفحه‌های هوش مصنوعی برای بازی تک‌نفره در پشت قرار دارد)

برای چینش بازی راهیان دجله جنوب، مراحل زیر را دنبال کنید:

۱. طبق شکل زیر، ۳ بخش مربوط به صفحه اصلی را در وسط محدوده بازی کنار هم قرار دهید. هر سمت از هر صفحه می‌تواند استفاده شود، که باعث ایجاد مقداری تنوع در بازی خواهد شد.
۲. کارت‌های شهروند، فضا، خشکی، آب و الهام‌بخش را در دسته‌های جداگانه بر بزنید. این دسته‌ها را در فضاهای مشخص‌شده در شکل زیر قرار دهید، و ۵ دسته کارت به پشت تشکیل دهید.
۳. ۴ کارت بالایی از هر دسته کارت را بکشید، آنها را به رو در فضاهایی کنار دسته کارت مربوطه قرار دهید.
۴. کاشی‌های کتابت را بر بزنید و در هر یک از فضاهای خالی مسیر کتابت، ۱ کاشی به رو قرار دهید.
۵. روی هر یک از فضاهای مشخص‌شده در وسط مسیر کتابت، ۱ کارگر سبز قرار دهید.
۶. تمامی ۱۰ کاشی ارتقاء ویژه (صورتی) را در فضاهای مشخص‌شده برای آنها، در صفحه اصلی قرار دهید.
۷. از هر نوع کاشی ارتقاء سبز، مشکی، زرد و آبی، ۱ عدد به ازای هر بازیکن، در فضای مربوط به خود در صفحه اصلی قرار دهید. اگر با کمتر از ۴ بازیکن بازی می‌کنید، کاشی‌های اضافی را به جعبه بازی برگردانید.



به هر بازیکن موارد زیر را بدهید:

۱. ۱ صفحه بازیکن، که به صورت تصادفی انتخاب می‌شود.
۲. ۵ تاس به رنگ انتخابی بازیکن: ۲ تاس در یک فضای ذخیره نزدیک مناره‌ها در صفحه اصلی قرار می‌گیرد؛ ۳ تاس دیگر باید ریخته شود و در کنار صفحه بازیکن قرار بگیرد.
۳. ۱۵ نفوذ به رنگ انتخابی بازیکن.
۴. ۱ نشانگر بازیکن به رنگ انتخابی او، در انتهای سمت چپ از صفحه اصلی قرار داده می‌شود.
۵. ۱ کارگر زرد و ۱ کارگر آبی.
۶. سکه‌ها و آذوقه‌ها را در کنار صفحه اصلی قرار دهید و ذخیره عمومی را تشکیل دهید.



۷. به طور تصادفی بازیکن شروع کننده را انتخاب کنید. با استفاده از نمودار ستون بعدی، به هر بازیکن، بر اساس محل نشستن او در نوبت بازیکنان، منابع آغازین شامل آذوقه، سکه و نفوذ در ۳ انجمن بازی را بدهید. چرخش نوبت بازیکنان در جهت عقربه‌های ساعت انجام می‌شود. بازیکنان با قرار دادن نفوذ از ذخیره خود بر روی مناره‌های مربوطه در صفحه اصلی، نشان می‌دهند که در انجمن‌ها نفوذ دارند.



این نمودار را می‌توان در پشت دفترچه راهنما نیز مشاهده کرد.

در مثال صفحه قبل، آبی اولین بازیکن است، که با ۲ آذوقه، ۳ سکه، و ۱ نفوذ در انجمن اکتشاف (آبی) شروع می‌کند. قرمز بازیکن دوم است که همان منابع شروع، به اضافه ۱ نفوذ در انجمن تجارت (زرد) به او داده می‌شود.

اگر با کمتر از ۴ بازیکن بازی می‌کنید، هرگونه صفحه بازیکن، تاس، نفوذ، نشانگر بازیکن و کارگران اضافی را به جعبه برگردانید.

نمای کلی بازی

راهیان دجله جنوب در تعداد دوره‌های نامشخصی بازی می‌شود. با شروع از اولین بازیکن، هر بازیکن یک نوبت را انجام می‌دهد، و بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت بازی را پی می‌گیرد. این کار بارها و بارها ادامه می‌یابد تا زمانی که پایان بازی اتفاق بیفتد (صفحه ۳۲ را ببینید).

در هر نوبت، بازیکنان می‌بایست یا یک تاس قرار دهند، یا یک کارگر قرار دهند، و یا استراحت کنند. پیش از توضیح در مورد کاری که بازیکنان در نوبت خود انجام می‌دهند، در چند صفحه بعد برخی از مفاهیم کلیدی بازی از جمله برچسب‌ها، نفوذ، کتابت، انجمن‌ها، کارت‌ها و کاشی‌های ارتقاء توضیح داده می‌شود.

بازیکنان در طول بازی انواع برچسب‌های مختلف را جمع‌آوری خواهند کرد. این برچسب‌ها را می‌توان در صفحات بازیکنان، کارت‌های خشکی، کارت‌های آب، کارت‌های فضا و کاشی‌های ارتقاء ویژه یافت. برچسب‌ها اغلب برای کسب امتیازات پایان بازی و پیشرفت در مسیر کتابت مورد نیاز هستند.

برچسب‌های خشکی و آب:

برچسب‌های فضا:



شهر، منظره، بندرگاه، و آب آزاد برچسب‌های «اولیه» هستند. این برچسب‌ها به ۲ روش امتیاز پیروزی می‌دهند.

مجموعه‌های مشترک: بازیکنان برای هر یک از ۴ نوع برچسب اولیه، بصورت جداگانه امتیاز بدست می‌آورند، بسته به اینکه چه تعداد از آنها را داشته باشند: ۱۰۰ برچسب هیچ امتیازی نمی‌دهد؛ ۷-۲ برچسب بر اساس مقادیر نشان داده‌شده در بالا امتیاز می‌دهد؛ بیش از ۷ برچسب از یک نوع امتیاز اضافی نمی‌دهد.

مجموعه‌های منحصر به فرد: بازیکنان همچنین برای هر مجموعه منحصر به فرد ۴ تایی از برچسب‌های اولیه (۱ عدد از هر نوع) ۵ امتیاز پیروزی کسب می‌کنند.

در صورت نیاز به توضیحات بیشتر، مثال امتیازدهی در صفحه ۳۳ را ببینید.

هر بازیکن ۱۵ توکن نفوذ به رنگ خود دارد. این توکن‌ها ممکن است در طول بازی برای نشانه‌گذاری نفوذ بر روی کارت‌ها، یا بر روی ۳ انجمن استفاده شود.

هر زمان که بازیکنی این توانایی را به دست آورد، می‌تواند یک نفوذ از ذخیره خود بر روی هر کارت به رو در اطراف لبه‌های صفحه اصلی که قبلاً روی آن توکن نفوذی نداشته است، قرار دهد.



اگر بازیکنی بخواهد در ارتباط با یک کارت فعالیتی داشته باشد که توکن نفوذ دیگر بازیکنان روی آن قرار دارد، ابتدا باید ۱ نقره یا ۱ آذوقه از ذخیره خود به آنها بپردازد. اگر نتوانست پرداخت کند، نمی‌تواند در ارتباط با آن کارت فعالیتی انجام دهد.

فعالیت در ارتباط با یک کارت شامل موارد زیر است: برداشتن کارت برای تابلوسازی؛ قرار دادن کارگر بر روی کارت؛ یا برداشتن کارگر از روی کارت. توکن نفوذ روی کارت‌ها تنها زمانی حذف می‌شود که آن کارت برداشته شود. نفوذ حذف شده از این طریق همیشه باید به ذخیره بازیکن مربوطه بازگردانده شود.

هر زمان که بازیکنی این توانایی را به دست آورد، می‌تواند یک توکن نفوذ از ذخیره خود بر روی انجمن مشخص شده (مناره هم‌رنگ در صفحه اصلی) قرار دهد. این نماد خاص به بازیکن این امکان را می‌دهد که بر روی یکی از انجمن‌ها، نفوذ قرار دهد. البته بیشتر نمادهای شبیه به این، به رنگ خاصی اشاره دارند.



هر زمان که بازیکنی این توانایی را به دست آورد، می‌تواند ۱ توکن نفوذ خود را از یک انجمن به یک انجمن دیگر منتقل کند.



برخی از تاثیرات، بازیکنان را مجبور می‌کنند که نفوذی که بر روی انجمن‌ها دارند را مصرف کنند. این نماد خاص نیاز به مصرف کردن نفوذ از انجمن مشکلی را دارد. هنگام مصرف کردن نفوذ، بازیکنان باید آن را از انجمن نشان داده شده، به ذخیره خود برگردانند.



اگر هنگام به دست آوردن توانایی برای نفوذ بر روی یک کارت یا انجمن، توکن نفوذی در ذخیره بازیکن باقی نمانده باشد، بجای آن می‌تواند یک توکن نفوذ از کارت یا انجمن دیگر بردارد.

تمرکز اصلی بازیکنان در طول بازی، پیشروی نشانگرهایشان در امتداد مسیر کتابت خواهد بود. با وجود اینکه رسیدن به انتهای این مسیر پیروزی بازیکن را تضمین نمی‌کند، بازیکنان تازه‌کار بهتر است به دنبال حرکت در این مسیر باشند، زیرا به آنها جهت‌گیری روشنی در مورد آنچه که باید انجام دهند، ارائه می‌دهد. بازیکنان کهنه‌کار به تدریج یاد خواهند گرفت که چگونه از این مسیر به نفع خود استفاده کنند، و اغلب حرکتشان را در امتداد آن به دنبال دیگر روش‌های امتیازگیری به تاخیر می‌اندازند.



هر زمان که بازیکنان توانایی کتابت را بدست بیاورند، می‌توانند نشانگر بازیکنشان را ۱ فضا به سمت راست مسیر کتابت حرکت دهند.



فضاهای مسیر کتابت توسط تکه‌های کاغذ جدا از هم، نشان داده شده است. هر فضا با یک یا چند لکه جوهر به فضاهای دیگر متصل شده است و برای پیشروی از یک فضا به فضای بعدی باید بر روی این لکه‌های جوهر حرکت کرد. به منظور حرکت بر روی یک لکه جوهر، بازیکنان باید الزامات چاپ‌شده بر روی آن را برآورده کنند. ۲ لکه جوهر ابتدایی هیچ الزامی ندارند. پس از این بازیکنان نیاز دارند تا از قبل برنامه‌ریزی کنند.

در مثال بالا، بازیکن قرمز اگر حداقل ۲ برچسب کتابخانه داشته باشد می‌تواند به سمت بالا حرکت کند، یا اگر ۱ برچسب سیاره داشته باشد می‌تواند مستقیماً به سمت راست حرکت کند.

برخی از لکه‌های جوهر نیاز دارند تا بازیکنان نفوذ مصرف کنند. اگر آنها نفوذی برای مصرف کردن نداشته باشند، نمی‌توانند به فضای بعدی راه پیدا کنند.



هنگام حرکت به یک فضای جدید از مسیر کتابت، بازیکنان بلافاصله هر تاثیری که در آنجا نشان داده شده است را، بدست می‌آورند. این تاثیر یا از یک کاشی کتابت ناشی می‌شود یا یک تاثیر از پیش چاپ شده خواهد بود. کاشی‌های کتابت هرگز حذف نمی‌شوند و تاثیر آن توسط هر بازیکنی که به فضای مربوطه حرکت کند، اعمال می‌شود.

هر تعداد از بازیکنان ممکن است فضاهای یکسانی از مسیر کتابت را اشغال کنند، بجز فضاهایی که در راست‌ترین ستون از مسیر کتابت قرار دارند. هر کدام از این ۵ فضا صرفاً به یک نشانگر بازیکن محدود می‌شوند. هنگامی که یک بازیکن به یکی از این ۵ فضای پایانی دست پیدا کند، پایان بازی رقم می‌خورد. هر بازیکن از جمله بازیکنی که منجر به پایان بازی شده است، ۱ نوبت نهایی خواهد داشت.

همچنین هنگام چینی بازی، ۴ کارگر سبز در امتداد مسیر کتابت قرار می‌گیرد. اولین بازیکنی که به یکی از ۲ فضای مجاور یک کارگر سبز حرکت می‌کند، بلافاصله آن را از صفحه بازی بر می‌دارد و به ذخیره خود اضافه می‌کند.

انجمن‌ها

۳ انجمن در بازی وجود دارد، که توسط ۳ مناره رنگی در صفحه اصلی نمایش داده شده است: دانش (مشکی)؛ تجارت (زرد)؛ و اکتشاف (آبی). برای هر انجمن، بازیکنی که بیشترین نفوذ را در آن داشته باشد، در پایان بازی ۳ امتیاز کسب می‌کند. اگر نفوذهای بازیکنان در یک انجمن مساوی باشد، هیچ بازیکنی ۳ امتیاز پیروزی را به دست نمی‌آورد. همچنین هر انجمن راهی برای مصرف نفوذ بازیکنان به آنها ارائه می‌دهد.

بازیکنان از توانایی هر انجمن، حداکثر یکبار در هر نوبت می‌توانند استفاده کنند.

هنگام کتابت، ۱ فضای اضافی حرکت کنید.

تاس خود را ۲ عدد کم یا زیاد کنید.

هنگام قرار دادن یک تاس، طوری رفتار کنید که انگار یک کشتی دارید.



کارت‌های خشکی

در طول بازی بازیکنان کارت‌های متنوعی را جمع‌آوری می‌کنند. این مهم‌ترین راه برای کسب امتیازات پیروزی توسط بازیکنان است. در این بازی ۵ نوع کارت وجود دارد، که بر روی هر کدام تعدادی برچسب در دسترس است:

کارت‌های خشکی باید در سمت چپ صفحه بازیکنان (در کنار سایر کارت‌های خشکی) قرار بگیرد. ۲ برچسب اصلی این کارت‌ها، شهرها و مناظر هستند:



شهرها فضاهای جدیدی برای قرار دادن تاس در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند. آنها همچنین می‌توانند با ۲ برچسب فرعی همراه باشند: رصدخانه‌ها و کتابخانه‌ها.



رصدخانه‌ها، شهرهایی هستند که بیشتر با کارت‌های فضا و کاشی‌های ارتقاء در ارتباط هستند.



کتابخانه‌ها، شهرها (یا بندرگاه‌هایی) هستند که معمولاً راه‌های مؤثرتری برای کتابت بر روی صفحه اصلی ارائه می‌دهند.



مناظر هنگام به دست آوردن سایر کارت‌ها یا کاشی‌های ارتقاء، مزایای مداومی را برای بازیکنان در طول بازی فراهم می‌کنند.



همچنین برخی از کارت‌های خشکی دارای تاثیرات فوری و یکبار مصرف در سمت چپ هر کارت هستند (در بالای نوار آبی رنگ با یک علامت صاعقه نشان داده شده است). بازیکنان پس از افزودن کارت خشکی به فضای بازی خود، این تاثیرات را به دست می‌آورند.

کارت‌های آب

کارت‌های آب باید در سمت راست صفحه بازیکنان (در کنار سایر کارت‌های آب) قرار بگیرد. ۲
برچسب اصلی این کارت‌ها بندرگاه‌ها و آب‌های آزاد هستند:



بندرگاه‌ها فضاهای جدیدی برای قرار دادن تاس در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند. آنها همچنین می‌توانند با ۱ برچسب فرعی همراه باشند: کتابخانه‌ها.



کتابخانه‌ها، بندرگاه‌ها (یا شهرهایی) هستند که معمولاً راه‌های مؤثرتری برای کتابت بر روی صفحه اصلی ارائه می‌دهند.



آب‌های آزاد مزایای یکبار مصرف را برای بازیکنان فراهم می‌کنند.



همچنین کارت‌های آب می‌توانند تاثیرات فوری اضافی را از طریق لینک‌های اتصال ارائه دهند. این لینک‌ها ۴ نوار قهوه‌ای رنگ هستند که در اطراف هر کارت آب نشان داده شده است. این لینک‌ها همیشه تاثیرات یکبار مصرفی را فراهم می‌کنند که با اضافه کردن یک کارت آب به محدوده بازی بازیکن قابل اعمال هستند.

در این مثال، یک بازیکن به تازگی کارت آب سمت راست را به فضای بازی خود اضافه کرده است. کارت بندرگاه او دارای لینک‌های اتصال است که ۱ نقره و ۱ آذوقه ارائه می‌دهد. با این وجود، کارت آب آزاد تنها ۱ علامت صاعقه دارد که همراستا با آذوقه تنظیم شده است. بنابراین، این بازیکن تنها ۱ آذوقه (علاوه بر ۲ نفوذ آبی رنگ نشان داده شده در پایین کارت) به دست می‌آورد. کارت جدید اکنون ۳ لینک اتصال تازه را برای استفاده از مزایای آن ارائه می‌دهد.



کارت‌های فضا

کارت‌های فضا می‌بایست بالای کارت‌های خشکی یا آب قرار بگیرند و هرگز نباید در زیر آنها فضای خالی وجود داشته باشد. این کارت‌ها ۵ برچسب خورشید، ماه، سیاره، دنباله‌دار و ستاره را ارائه می‌دهند.

فقط ۱ کارت خورشید و ۱ کارت ماه وجود دارد. این دو کارت به تنهایی فقط ۳ امتیاز پیروزی ارزش دارند. با این حال، اگر بازیکنی هر دو کارت را داشته باشد، ارزش هر کدام ۷ امتیاز پیروزی (در مجموع ۱۴ امتیاز) است.

۵ کارت سیاره وجود دارد. هر کارت سیاره ۱ امتیاز پیروزی، بعلاوه ۱ امتیاز اضافی به ازای هر برچسب سیاره ارائه می‌دهد (شامل برچسب روی خود کارت هم می‌شود).

۸ کارت دنباله‌دار وجود دارد که هر کدام بین ۱ الی ۳ امتیاز پیروزی ارزش دارند (مقدار کمتر چاپ‌شده در گوشه بالا سمت چپ). با این حال، اگر یک بازیکن به تنهایی بیشتر از سایر بازیکنان برچسب دنباله‌دار داشته باشد، کارت‌های دنباله‌دار او ۴ امتیاز پیروزی ارزش خواهند داشت. به عنوان مثال، اگر ۲ بازیکن ۴ برچسب دنباله‌دار داشته باشند و بازیکن دیگری ۷ برچسب دنباله‌دار داشته باشد، بازیکنی که ۷ برچسب دارد، بیشترین امتیاز را خواهد داشت و به ازای هر یک از کارت‌های دنباله‌دار خود ۴ امتیاز پیروزی به دست می‌آورد.

۲۱ کارت فضای باقیمانده همه ستاره هستند. این کارت‌ها برای شرایط مختلف امتیاز پیروزی ارائه می‌دهند. اغلب این کارت‌ها بابت جمع‌آوری سایر برچسب‌ها، کاشی‌های ارتقاء، یا داشتن نفوذ در انجمن‌ها امتیاز ارائه می‌دهند.



همچنین برخی از کارت‌های فضا دارای تاثیرات فوری یکبار مصرف در سمت راست هر کارت هستند (در زیر نوار آبی رنگ با یک علامت صاعقه نشان داده شده است). بازیکنان با اضافه کردن یک کارت فضا به فضای بازی خود، این تاثیرات را به دست می‌آورند.

کارت‌های الهام‌بخش

کارت‌های الهام‌بخش می‌بایست زیر کارت‌های فضا قرار بگیرند، به گونه‌ای که قسمت بالای کارت (کادر زردرنگ) نمایان باشد. هر کارت فضا فقط می‌تواند یک کارت الهام‌بخش داشته باشد.



کارت‌های الهام‌بخش برجسیبی ارائه نمی‌کنند و برای بدست آوردنشان نیازی به هیچ برجسیبی نیست. با این حال، بسیاری از آنها برای کسب امتیاز پیروزی، نیاز به برجسب‌های خاص یا موارد دیگر دارند.

هنگام به دست آوردن یک کارت الهام‌بخش، بازیکنان می‌توانند آن را زیر هر یک از کارت‌های فضا از محدوده بازی‌شان که تاکنون کارت الهام‌بخش نداشته‌اند، قرار دهند. با این حال چنانچه بازیکنان کارت فضا در دسترس خود ندارند، یا مایل به دریافت کارت الهام‌بخش نیستند (به این دلیل که فکر نمی‌کنند بتوانند به هدف مد نظر کارت دست پیدا کنند)، همیشه این گزینه جایگزین را دارند که آن کارت را برای یک تاثیر فوری بسوزانند. تاثیر فوری که بازیکنان بدست می‌آورند، از محل قرارگیری کارگری که کارت الهام‌بخش در کنار آن قرار داشت مشخص می‌شود (به صفحه ۱۶ مراجعه کنید). کارت‌هایی که به این روش سوزانده می‌شوند می‌بایست به پشت در زیر دسته کارت‌های الهام‌بخش قرار داده شوند.

کارت‌های الهام‌بخش دریافت شده، همه به یک شکل عمل می‌کنند. این کارت‌ها هدفی را برای بازیکنان مشخص می‌کنند تا به آن دست پیدا کنند. اگر بازیکنان به این هدف برسند، امتیاز پیروزی کارت فضایی که روی آنها قرار دارد، دو برابر خواهد شد.



این کارت فضا به ازای هر برجسب منظره ۱ امتیاز پیروزی ارائه می‌دهد. با این حال، اگر این بازیکن حداقل ۳ برجسب سیاره نیز داشته باشد، کارت الهام‌بخش او امتیاز کارت ستاره او را دو برابر خواهد کرد و در واقع به ازای هر برجسب منظره ۲ امتیاز پیروزی به او می‌رسد.

اگر هدف یک کارت الهام‌بخش دریافت شده تا پایان بازی محقق نشود، امتیاز پیروزی کارت فضا را دو برابر نمی‌کند. ناکامی در دستیابی به یک هدف هیچ اثر منفی دیگری ندارد.

دو کارت ستاره منحصر به فرد و نحوه امتیازدهی آنها:

۱ امتیاز پیروزی به ازای هر مجموعه از ۱ کارت شهروند، ۱ کارت فضا، ۱ کارت خشکی و ۱ کارت آب.

۳ امتیاز پیروزی به ازای هر مجموعه از ۱ برجسب دنباله‌دار، ۱ برجسب سیاره و ۱ برجسب ستاره.



کارت‌های شهروند

کارت‌های شهروند می‌بایست زیر کارت‌های خشکی یا آب قرار بگیرند، به گونه‌ای که قسمت پایین کارت (کادر رنگی) نمایان باشد.



کارت‌های شهروند برچسبی ارائه نمی‌دهند، اما برای به دست آوردن آنها به برچسب‌های خاصی نیاز است. این برچسب‌ها در سمت راست نام کارت‌های شهروند نشان داده شده است، که می‌تواند ۱ یا تعداد بیشتری را شامل شود. این کارت‌ها را فقط می‌توان زیر کارت خشکی یا آبی قرار داد که حداقل یکی از برچسب‌های مورد نیاز را داشته باشد.



به محض جایگذاری، کارت شهروند یا مزیت استفاده از کارتی که روی آن قرار دارد را افزایش می‌دهد یا فواید دیگری را در طول بازی فراهم می‌کند. هر کارت خشکی یا آب فقط می‌تواند یک کارت شهروند در زیر خود داشته باشد.

این کارت شهر به بازیکن اجازه می‌دهد که یک کاشی ارتقاء زمین بردارد، یا ۲ نفوذ زرد به دست آورد. با این حال، هنگامی که Farmer زیر کارت شهر قرار می‌گیرد، علاوه بر مزایای قبلی ۱ نقره نیز پاداش می‌دهد.

توانایی‌های شهروندان را می‌توان قبل یا بعد از توانایی کارت خشکی یا آب، اجرا نمود. در مثال بالا، بازیکن می‌تواند قبل از برداشتن کاشی ارتقاء، ۱ نقره بدست آورد و حتی از آن نقره برای پرداخت هزینه کاشی ارتقاء استفاده کند.



Scholar می‌بایست در زیر کتابخانه یا رصدخانه قرار گیرد. Scribe باید در زیر منظره قرار گیرد. Enforcer باید در زیر آب آزاد قرار گیرد (این وضعیت برای همه شهروندان با توانایی‌های استراحت صادق است). Messenger می‌بایست در زیر یک شهر یا بندرگاه قرار گیرد.

کارت‌های شهروند

شهروندان از طریق کارت شروع ستاره هر بازیکن که بر روی صفحه شخصی آنها وجود دارد، امتیاز پیروزی ارائه می‌دهند. بازیکنان برای هر جفت از ۱ کارت شهروند و ۱ کاشی ارتقاء (از هر نوعی) ۱ امتیاز در پایان بازی بدست می‌آورند. بازیکنان می‌توانند یک کارت الهام‌بخش را نیز زیر کارت شروع ستاره خود قرار دهند، تا تاثیر امتیازدهی آن را دو برابر کند.



این تصویر محدوده بازی بازیکن را پس از چندین نوبت نشان می‌دهد؛ همراه با کارت‌های خشکی در سمت چپ، کارت‌های آب در سمت راست، کارت‌های فضا و الهام‌بخش بالا، و کارت‌های شهروند در پایین.

صفحه بازیکنان نشان‌دهنده مرکز شهر بغداد است. برای پیشبرد گیم‌پلی، این صفحات شامل کارت‌های شروع شهر، بندرگاه، ستاره و ۱ کارت شهروند هستند. برای همه مقاصد و اهداف، این عناصر بصورت کارت در نظر گرفته می‌شوند. محدوده میانی دارای یک رصدخانه و یک کتابخانه با ۴ فضای قرارگیری تاس است. این محدوده از نظر فنی یک کارت محسوب نمی‌شود (به عبارت دیگر، برای دیگر عناصر بازی که ممکن است به آنها ارجاعاتی صورت گیرد، به عنوان یک کارت خشکی یا آب در نظر گرفته نمی‌شود).

سومین محدوده که در قسمت بالا سمت چپ صفحه بازیکنان قرار دارد، به عنوان کاروان شناخته می‌شود. این محدوده نشان می‌دهد که هر یک از تاس‌های بازیکن برای چه منظوری می‌تواند استفاده شود. همچنین کاشی‌های ارتقاء در این محدوده قرار می‌گیرند و می‌توانند توانایی‌ها و فرصت‌های جدیدی را فراهم کنند.

گرفتن کارت

هنگام گرفتن کارت، بازیکنان معمولاً باید از یکی از ۴ ردیف کارتی که به رو هستند، کارت بردارند. با این حال، برخی تاثیرات خاص در بازی وجود دارند که به بازیکنان اجازه می‌دهند از روی دسته کارت‌ها، کارت بردارند.

کارت‌های خشکی و آب هیچ هزینه ذاتی ندارند. هزینه به دست آوردن این کارت‌ها صرفاً هنگام انجام اقدام مربوطه تعیین می‌شود. کارت‌های فضا بسته به اینکه در بالای کدام جایگاه قرار دارند، هزینه نقره دارند (بین ۳-۵ سکه نقره). کارت‌های الهام‌بخش همیشه رایگان هستند، اما به ندرت به دست می‌آیند. هر کدام از کارت‌های شهروند یک هزینه مشخص دارند که با سکه‌های نقره در سمت چپ بالای هر کارت نشان داده شده است (بین ۰-۳ سکه نقره).

گرفتن یک کارت شهروند بصورت رایگان (هزینه هرگونه نفوذ همچنان باید پرداخت شود).



گرفتن یک کارت شهروند



۳ کارت بالایی خشکی را بکشید. یکی را بردارید و دو تای دیگر را به پشت زیر دسته کارت‌های خشکی قرار دهید.



گرفتن یک کارت خشکی



گرفتن یک کارت آب



۳ کارت بالایی آب را بکشید. یکی را بردارید و دو تای دیگر را به پشت زیر دسته کارت‌های آب قرار دهید.



گرفتن یک کارت فضا



گرفتن یک کارت الهام‌بخش



پشت همه کارت‌های خشکی و آب یک یادآوری وجود دارد:

هر زمانی که بازیکنان از یک اقدام قرار دادن تاس برای گرفتن کارت خشکی یا آب استفاده می‌کنند، می‌توانند از گرفتن کارت‌هایی که به رو هستند صرف نظر کنند و به جای آن ۳ کارت بکشند و یکی را نگه دارند. برای انجام این کار، بازیکنان می‌بایست یا یک کبوتر در دسترس داشته باشند، یا یک آذوقه مصرف کنند. در صورت انجام این کار، حتماً باید یکی از کارت‌های کشیده شده را بردارند.



گرفتن کارت

کارت‌های به رو تنها در پایان نوبت هر بازیکن جایگزین می‌شوند. اگر کارتی برداشته شده باشد، یک فضای خالی کارت وجود خواهد داشت که باید پر شود. پیش از کشیدن کارت‌های جدید از روی دسته کارت مربوطه، ابتدا کارت‌های به روی باقیمانده را در جهتی که در ادامه ذکر می‌شود، حرکت دهید تا جای خالی کارت‌ها پر شود. هنگام حرکت، هر گونه کارگر یا نفوذ، روی کارت‌ها باقی می‌ماند.

- کارت‌های شهروند و خشکی به سمت راست حرکت داده می‌شوند.
- کارت‌های فضا و آب به سمت چپ حرکت داده می‌شوند.
- کارت‌های الهام‌بخش به سمت پایین حرکت داده می‌شوند.

در مثال زیر، اگر *Stargazer* برداشته شود، *Scribe* و *Fisherman* هر دو می‌بایست یک فضا به سمت راست حرکت داده شوند. کارگر سبز بر روی *Scribe* و نیز نفوذ آبی بر روی *Fisherman* باقی خواهند ماند. سپس یک کارت شهروند جدید کشیده می‌شود و در فضای کارتی که پیش از آن *Fisherman* قرار داشت، جایگزین می‌شود.



کارگران روی کارت‌ها

هنگام گرفتن کارتی که روی آن یک یا چند کارگر وجود دارد، بازیکنان کارگران را نیز بدست می‌آورند و آنها را در ذخیره خود قرار می‌دهند.

قانون مهم:

به غیر از رفع تاثیرات فوری، مزایای کارت‌ها هرگز نمی‌توانند در همان نوبتی که به دست آمده اند فعال شوند. این قانون در درجه اول برای جلوگیری از هرگونه مشکل زمان‌بندی در برخی از کارت‌های شهروند و کارت‌های منظره ایجاد شده است.

کاشی‌های ارتقاء

علاوه بر گرفتن کارت، بازیکنان همچنین می‌توانند کاشی‌های ارتقاء را برای کاروان خود به دست آورند.



توضیح در مورد عملکرد کاروان در ادامه، هنگامی که قرار دادن تاس مطرح شود، خواهد آمد (صفحه ۲۳ را ببینید). این بخش فقط کاشی‌های ارتقاء را پوشش می‌دهد و اینکه چرا بازیکنان ممکن است بخواهند آنها را بدست آورند. ۵ نوع کاشی ارتقاء وجود دارد. همه آنها به یک شکل عمل می‌کنند، اما نمادهای منحصر به فرد آنها اغلب برای توانایی‌ها یا امتیازشماری کارت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند.

هزینه کاشی‌های ارتقاء خشکی، آب، فضا و کاشی‌های ارتقاء پایه در کنار مکانی که بر روی صفحه اصلی نگهداری می‌شوند، نشان داده شده است.

کاشی‌های ارتقاء ویژه هزینه‌ای ندارند، اما به دست آوردن آنها بسیار سخت‌تر است - معمولاً با پیشروی در طول مسیر کتابت.

خشکی



آب



فضا



پایه



ویژه



هنگام قراردادن کاشی‌های ارتقاء، این کاشی‌ها باید بر روی کاروان بازیکن - که با طومار کاغذی در قسمت بالای صفحه بازیکن نشان داده شده است - منطبق شوند. کاشی‌ها نمی‌توانند کاشی‌های دیگر را بپوشانند و نباید از لبه کاغذ تجاوز کنند. کاشی‌ها را می‌توان برگرداند (فقط مربوط به کاشی ارتقاء خشکی و آب)، اما هرگز نمی‌توان آنها را چرخاند (همه نمادها باید به سمت بالا باشند). پس از جایگذاری، کاشی‌های ارتقاء هرگز نمی‌توانند جابجا یا حذف شوند.

بسیاری از فضاهای کاروان، نمادهای از پیش چاپ شده را نشان می‌دهد. این نمادها تاثیرات فوری هستند که بازیکنان هنگام پوشاندن آنها با کاشی‌های ارتقاء به دست می‌آورند.

برخی از کاشی‌های ارتقاء دارای امتیاز پیروزی درج شده بر روی خود هستند. این کاشی‌ها صرفاً برای امتیازشماری پایان بازی استفاده می‌شوند و در طول بازی هیچ تأثیر دیگری ندارند.



کاشی‌های ارتقاء

کاشی‌های ارتقاء ویژه (صورتی) علاوه بر امتیاز پیروزی دارای برچسب نیز هستند. این برچسب‌ها دقیقاً مانند برچسب روی کارت‌ها عمل می‌کنند: به این معنی که این کاشی‌ها هر کارت منظره‌ای را که به آنها اشاره کند فعال خواهند کرد، به کتابت کمک می‌کنند، برای کارت‌های ستاره مرتبط امتیاز پیروزی به دست می‌آورند، و در دستیابی به اهداف کارت‌های الهام‌بخش کمک می‌کنند.

به عنوان مثال، اگر این بازیکن یک کاشی ارتقاء ویژه با برچسب بندرگاه کسب کند، بلافاصله ۱ نقره از کارت منظره خود به دست می‌آورد. برای کارت ستاره او ۱ امتیاز پیروزی ارزش دارد و بازیکن را یک گام به کسب ۵ برچسب بندرگاه مورد نیاز برای کارت الهام‌بخش نزدیک‌تر می‌کند.

همچنین برچسب‌های اولیه (شهر، منظره، بندرگاه، آب آزاد) بر روی کاشی‌های ارتقاء ویژه به امتیازشماری برچسب‌ها در پایان بازی کمک می‌کنند.



بسیاری از کاشی‌های ارتقاء شامل یک یا تعداد بیشتری دارایی هستند. این دارایی‌ها هنگام انجام اقدامات قرار دادن تاس استفاده می‌شوند. کاروان با یک نماد شتر در ستون اول و یک نماد تلسکوپ در ستون ششم شروع می‌شود.

تلسکوپ



کبوتر

شتر



کشتی

برخی از کاشی‌های ارتقاء شامل یک تخفیف آذوقه یا نقره هستند. هنگام قرار دادن یک تاس با یک نماد تخفیف، که بر روی ستون مرتبط به آن در کاروان نشان داده شده است، کل عملکرد تاس به اندازه یک منبع نشان داده شده کاهش می‌یابد.

برخی از کاشی‌های ارتقاء شامل دستکاری تاس نیز می‌شوند. این امکان به بازیکن اجازه می‌دهد تا وجه تاس را پیش از قرار دادن آن، بصورت فیزیکی تغییر دهد. این مورد در ادامه با جزئیات بیشتری توضیح داده خواهد شد.



راهیان دجله جنوب در تعداد نوبت‌های نامشخصی بازی می‌شود. با شروع از اولین بازیکن، هر بازیکن یک نوبت را انجام می‌دهد، و بازیکن بعدی در جهت عقربه‌های ساعت بازی را پی می‌گیرد. این کار بارها و بارها ادامه می‌یابد تا زمانی که پایان بازی اتفاق بیفتد.

در هر نوبت، بازیکنان باید یکی از اقدامات زیر را انجام دهند:

قرار دادن یک تاس

هر بازیکن مجموعه تاس‌های خودش را دارد. این تاس‌ها همیشه بر روی صفحه بازیکن یا روی کارت‌هایی که قبلاً بدست آمده است، قرار می‌گیرند. کاروان بر روی صفحه بازیکن، تعیین می‌کند که هر وجه از تاس چه دارایی‌ها و مزایایی را به همراه دارد.



قرار دادن یک کارگر

بازیکنان بازی را با ۱ کارگر زرد و ۱ کارگر آبی شروع می‌کنند. کارگران همیشه بر روی کارت‌های اطراف لبه‌های صفحه اصلی قرار می‌گیرند. به محض قرارگیری، کارگران به یک منبع عمومی تبدیل می‌شوند که همه بازیکنان به آن دسترسی دارند. این امکان‌پذیر است که در برخی از مواقع بازی، یک بازیکن هیچ کارگری نداشته باشد، در حالی که بازیکن دیگر به عنوان مثال ۶ کارگر داشته باشد.



استراحت کردن

در نهایت بازیکنان همه تاس‌های در دسترس خود را قرار می‌دهند و هیچ کارگری در ذخیره آنها باقی نمی‌ماند. در این مرحله، آنها نیاز به استراحت خواهند داشت. استراحت به آنها اجازه می‌دهد تاس‌های خود را بازگردانند، منابعی را جمع‌آوری کنند و در طول مسیر کتابت پیشروی کنند. بازیکنان حتی می‌توانند زودتر از زمان مورد نیاز استراحت کنند، با این حال توانایی‌های شهروندان‌شان اغلب آنها را تشویق می‌کند که در هنگام استراحت بیش از ۱ تاس در ذخیره خود نداشته باشند.



قرار دادن یک تاس

بازیکنان بازی را با ۳ تاس در ذخیره خود شروع می‌کنند که در حین چینش ریخته می‌شود. تاس‌ها همیشه بر روی صفحه بازیکن یا روی کارت‌هایی که قبلاً بدست آمده است، قرار می‌گیرند. تاس‌ها را می‌توان تنها در فضاهایی قرار داد که پیش از این بر روی آنها تاسی وجود نداشته باشد. برای هر اقدام جای‌گذاری تاس، بازیکنان فقط یک تاس قرار می‌دهند.

برخی از فضاهای جای‌گذاری تاس هیچ دارایی بر روی آنها درج نشده است.

برخی دیگر ممکن است به یک دارایی خاص نیاز داشته باشند، مانند کشتی که در اینجا ملاحظه می‌شود.

برخی حتی چندین دارایی را نشان می‌دهند. این فضاها به همه دارایی‌های نشان داده شده نیاز دارند.



اگر در یک فضا هیچ دارایی نشان داده نشده باشد، هر تاسی را می‌توان در آنجا قرار داد. اگر یک یا چند دارایی نشان داده شده باشد، همه آنها مورد نیاز است. از سه راه می‌توان دارایی‌ها را فراهم کرد: توانایی‌های انجمن (پرداختن نفوذ آبی برای به دست آوردن یک کشتی)؛ کارت‌های شهروندان؛ و کاروان.

یکبار در هر نوبت، بازیکنان می‌توانند ۱ نفوذ آبی را برای استخدام یک کشتی بپردازند. این اقدام یک تاثیر فوری است که می‌تواند هنگام قرار دادن یک تاس



استفاده شود. اگر یک بندرگاه به ۲ کشتی نیاز داشته باشد، از این توانایی فقط می‌توان برای تکمیل یکی از کشتی‌ها استفاده کرد. کشتی دیگر می‌بایست از یک کارت شهروند یا کاروان تامین شود.



این کارت خشکی برای استفاده نیاز به یک شتر و یک کبوتر دارد. با این حال، یک کارت شهروند در زیر این کارت قرار داده شده است که برای هر تاسی که در اینجا قرار می‌گیرد، یک کبوتر فراهم می‌کند. برای استفاده از این کارت، بازیکن همچنان به یک شتر نیاز دارد که باید آن را از کاروان خود تامین کند. کارت‌های شهروند تنها بر کارت‌هایی تاثیر می‌گذارند، که بر روی آنها قرار گرفته اند. این کبوتر برای هیچ کارت دیگری غیر از این کارت خشکی خاص قابل استفاده نیست.

قرار دادن یک تاس

رایج‌ترین مکان برای نگهداری دارایی کاروان است. کاروان شبکه‌ای متشکل از ۶ ستون و ۳ ردیف است. هر ستون با یکی از ۶ وجه تاس مرتبط است. کاروان با یک شتر در ستون اول و یک تلسکوپ در ستون ششم شروع می‌شود. در طول بازی، بازیکنان می‌توانند کاشی‌های ارتقاء را برای شخصی‌سازی کاروان خود به دست آورند. کاشی‌های ارتقاء پیش از این در صفحه ۱۲ مطرح شده است و این بخش نحوه استفاده از این کاشی‌ها را برای جای‌گذاری تاس توضیح می‌دهد.



در مثال بالا، می‌توانیم موارد زیر را مشاهده کنیم:

- تاس با وجه ۱، یک شتر دارد، و می‌توان به صورت اختیاری آن را به ۲ افزایش داد.
- تاس با وجه ۲، یک شتر دارد، و می‌توان به صورت اختیاری آن را به ۳ افزایش داد.
- تاس با وجه ۳، یک شتر و یک کبوتر دارد.
- تاس با وجه ۴، یک تلسکوپ و یک تخفیف آذوقه دارد.
- تاس با وجه ۵ را می‌توان به صورت اختیاری به عدد ۴ تغییر داد.
- تاس با وجه ۶، یک تلسکوپ و دو تخفیف نقره دارد.

بازیکنان در نوبت خود می‌توانند از چندین آیکن دستکاری تاس استفاده کنند. در مثال بالا، عدد ۱ را می‌توان به ۲ تغییر داد، که پس از آن می‌تواند به ۳ تغییر کند. اما با وجود اینکه ۲ نماد دستکاری تاس منفی در ستون ۵ وجود دارد، این اجازه وجود ندارد که عدد ۵ به ۳ تغییر یابد. به عبارت دیگر، دستکاری‌های تاس می‌تواند به صورت زنجیره‌وار و یکی یکی اعمال شود، اما نمی‌تواند همزمان و روی هم‌دیگر اتفاق بیفتد.

قانون مهم:

مقادیر تاس هرگز پرش نمی‌کنند: عدد ۱ نمی‌تواند به ۶ کاهش یابد، و عدد ۶ نمی‌تواند به ۱ افزایش یابد.

یک بار در هر نوبت، بازیکنان می‌توانند ۱ نفوذ زرد مصرف کنند تا ارزش تاس‌های موجود در ذخیره خود را ۲ عدد افزایش یا کاهش دهند. این اقدام می‌تواند بر روی یک تاس، یا دو تاس مختلف صورت گیرد و می‌توان آن را قبل یا بعد از یک اقدام دستکاری تاس در کاروان -و نه در حین آن- انجام داد.



هنگامی که یک تاس همراه با دارایی‌های مورد نیازش قرار داده شد، بازیکن می‌تواند اقدامات آن فضا را به هر ترتیبی که می‌خواهد انجام دهد. اقدامات همیشه اختیاری هستند. برخی از اقدامات دارای هزینه‌هایی هستند که همیشه باید قبل از انجام اقدام به طور کامل پرداخت شوند. به یاد داشته باشید که کارت‌های شهروند بعضاً دارای توانایی‌هایی هستند که می‌توانند به تامین منابع یک اقدام کمک کنند.



در مثال بالا کارت اول از سمت چپ به یک شتر نیاز دارد و به بازیکن اجازه می‌دهد یک کاشی ارتقاء خشکی بردارد یا ۲ نفوذ زرد به دست آورد. کارت دوم به یک شتر و یک تلسکوپ نیاز دارد و به بازیکن اجازه می‌دهد یک کارت فضا بردارد و ۱ نفوذ آبی به دست آورد. کارت شهروند آن نیز ۱ نقره برای بازیکن کسب می‌کند. کارت سوم به ۲ کشتی نیاز دارد و به بازیکن اجازه می‌دهد تا یک کارت آب بردارد. این اقدام ۱ آذوقه هزینه دارد، اما کارت شهروند آن می‌تواند اساساً پرداخت این هزینه را منتفی کند. کارت چهارم به یک کشتی نیاز دارد که کارت شهروند این کشتی را فراهم می‌کند (اکنون می‌توان هر تاسی را در اینجا قرار داد). این فضا به بازیکن اجازه می‌دهد ۱ تاس را بازگردانی کند، ارزش ۱ تاس را یک عدد کم یا زیاد کند (لازم نیست همان تاسی باشد که بازگردانی کرده است) و ۱ آذوقه به دست آورد.

قرار دادن یک تاس

شهرها و بندرگاه‌های زیادی در بازی وجود دارند که بازیکنان می‌توانند با فضاهای اقدام مختلف آنها را به دست بیاورند. با این حال، همه آنها از یک ترتیب پیروی می‌کنند: دارایی‌ها در فضاهای جای‌گذاری تاس، هزینه‌ها در سمت چپ فلش، و مزایا در سمت راست آن. به یاد داشته باشید که برخی از کارت‌ها و کاشی‌های ارتقاء دارای هزینه‌های ذاتی هستند که در فضاهای اقدام نشان داده نمی‌شوند (صفحات ۱۷ تا ۲۰ را ببینید).



دفترچه راهنما فضاهای جای‌گذاری تاس را بصورت جداگانه و با جزئیات بررسی نمی‌کند- فهرست نمادشناسی در پشت دفترچه قوانین می‌تواند به توضیح بیشتر هر یک از آنها کمک کند. با این حال، برای شفاف‌تر شدن موضوع، ۶ فضای شروع در ادامه توضیح داده می‌شود:

۱. به یک شتر نیاز دارد. برای برداشتن یک کارت خشکی و به دست آوردن ۱ نقره (به هر ترتیب) ۲ آذوقه مصرف کنید.
۲. به یک تلسکوپ نیاز دارد. یک کارت فضا؛ یا یک کاشی ارتقاء فضا بردارید.
۳. نیاز به یک کبوتر دارد. کتابت کنید؛ یا یک کارگر را بازیابی کنید و ۱ توکن نفوذ در یکی از انجمن‌ها به دلخواه خود قرار دهید.
۴. یک کارت شهروند بردارید؛ یا ۲ آذوقه بدست آورید.
۵. یک کاشی ارتقاء پایه بردارید؛ یا ۲ نقره به دست آورید.
۶. به یک کشتی نیاز دارد. برای برداشتن کارت آب، ۲ آذوقه مصرف کنید.

قرار دادن یک تاس

هر زمان که بازیکنان این توانایی را به دست بیاورند، می‌توانند ۱ تاس را بازیابی کنند. در بیشتر موارد، این توانایی به بازیکنان اجازه می‌دهد تا یک تاس را از یک فضای اشغال‌شده بر روی صفحه بازیکن یا کارت‌هایشان بردارند، آن را دوباره بریزند و به ذخیره خود برگردانند. این توانایی نه تنها به آنها یک تاس دیگر برای استفاده در نوبت بعدی می‌دهد، بلکه یک فضای اشغال‌شده را برای استفاده مجدد از آن آزاد می‌کند. بازیکنان حتی می‌توانند از این توانایی برای بازگردانی تاسی که در همان نوبت قرار داده اند، استفاده کنند. اگر بازیکنان هیچ تاسی در صفحه خود ندارند، یا تمایلی به بازگردانی تاس ندارند، می‌توانند بجای آن یک تاس را از ذخیره خود انتخاب کنند و دوباره بریزند.



۲ ستون در مسیر کتابت وجود دارد که این نماد را نشان می‌دهد. هنگام حرکت به این فضاها، بازیکنان باید یک تاس جدید از ذخیره اصلی بازی بگیرند، آن را بریزند و به ذخیره خود اضافه کنند. این اقدام همیشه اجباری است.



در این مثال بازیکن آبی یک تاس با ارزش ۱ در شهر خود قرار داده است. این اقدام امکان‌پذیر است، چرا که تاس‌های با ارزش ۱ همیشه یک شتر به همراه دارند. این اقدام به بازیکن اجازه می‌دهد ۲ آذوقه را برای برداشتن یک کارت خشکی و به دست آوردن ۱ نقره مصرف کند. می‌توان نقره را پیش از انتخاب کارت مورد نظر بدست آورد (و حتی از آن برای پرداخت هزینه نفوذ حریف بر روی آن کارت، استفاده کرد). همچنین قبل یا بعد از انجام این اقدام، کارت شهروند به بازیکن این امکان را می‌دهد که یک کارگر را بازیابی کند یا یک کارت را تحت نفوذ خود قرار دهد.

قراردادن یک کارگر

بازیکنان بازی را با ۱ کارگر زرد و ۱ کارگر آبی شروع می‌کنند. در طول بازی، آنها تعدادی کارگر را قرار داده و بازیابی خواهند کرد. بازیکنان هنگام قرار دادن یک کارگر در نوبت خود، می‌بایست آن را بر روی یک کارت به رو در اطراف لبه‌های صفحه اصلی (به استثنای کارت‌های فضا) قرار دهند. اقدامی که آنها انجام می‌دهند در لبه صفحه اصلی جایی که کارت انتخابی آنها قرار دارد نشان داده شده است. بازیکنان تنها زمانی می‌توانند یک کارگر قرار دهند که بتوانند حداقل یکی از اقدامات درج شده در اطراف لبه‌های صفحه اصلی را انجام دهند (نمی‌توانند کارگر قرار دهند و هیچ کاری انجام ندهند).

تنها ۱ کارگر سبز می‌تواند بر روی هر یک از کارت‌های شهروند قرار گیرد.



کتابت کنید و یک آذوقه کسب کنید (به هر ترتیب).



یک کاشی ارتقاء پایه را به صورت رایگان بردارید.



در هر انجمن ۱ نفوذ قرار دهید.



یک کارت فضا با ۱ نقره تخفیف بردارید.



۱ کارگر سبز و ۱ کارگر زرد می‌تواند بر روی هر یک از کارت‌های خشکی قرار بگیرد.



۳ آذوقه مصرف کنید. ۳ کارت بالایی خشکی را بکشید. یکی را بردارید و دو تای دیگر را به پشت زیر دسته کارت‌های خشکی قرار دهید.



یک کاشی ارتقاء خشکی بردارید (با پرداخت هزینه ۳ نقره یا ۲ نفوذ زرد).



۲ نقره کسب کنید و ۱ نفوذ بر روی انجمن زرد قرار دهید.



یک کارت شهروند بردارید (با پرداخت هزینه نقره درج شده بر روی آن) و ارزش یک تاس را ۱ عدد افزایش یا کاهش دهید.



۱ کارگر سبز و ۱ کارگر آبی می‌تواند بر روی هر یک از کارت‌های آب قرار گیرد.



یک تاس را بازیابی کنید و ارزش یک تاس را ۱ عدد افزایش یا کاهش دهید (دوبار). تمام این تاثیرات می‌تواند بر روی ۱ تاس و یا حداکثر بر روی ۳ تاس مختلف اعمال شود.



۲ آذوقه کسب کنید و ۱ نفوذ بر روی انجمن آبی قرار دهید.



یک کاشی ارتقاء آب بردارید (با پرداخت هزینه ۳ نقره یا ۲ نفوذ آبی).



۳ آذوقه مصرف کنید. ۳ کارت بالایی آب را بکشید. یکی را بردارید و دو تای دیگر را به پشت زیر دسته کارت‌های آب قرار دهید.



۱ کارگر سبز، ۱ کارگر زرد و ۱ کارگر آبی می‌تواند بر روی هر یک از کارت‌های الهام‌بخش قرار گیرد.



۲ نقره کسب کنید.



۱ نقره کسب کنید و یک تاس را بازیابی کنید (به هر ترتیب).



۱ آذوقه کسب کنید و ۱ نفوذ بر روی یکی از انجمن‌ها قرار دهید.



۲ آذوقه کسب کنید.



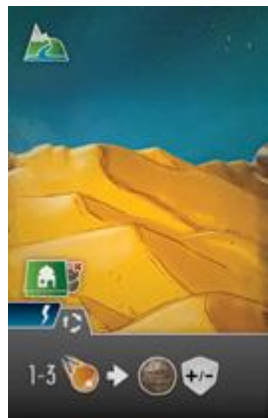
بازیکنان هرگز نمی‌توانند در طول یک نوبت، کارگری را قرار دهند و همان را بازیابی کنند. اگر آن کارگر بر روی کارتی قرار گرفت که می‌خواستند آن را بردارند (که منجر به بازیابی همان کارگر نیز می‌شود)، نمی‌توانند آن کارت را انتخاب کنند.

این تاثیر به بازیکنان اجازه می‌دهد تا یک کارگر را از روی هر کارت به رو بازیابی کنند.



قراردادن یک کارگر

در مثال زیر، بازیکن آبی به تازگی یک کارگر سبز را در سمت راست‌ترین کارت شهروند قرار داده است، تا یک کارت فضا با تخفیف ۱ نقره بردارد. در نوبت قبلی، او کارت منظره نشان داده شده در سمت راست را نیز برداشته بود، که بر روی این مثال تاثیرگذار خواهد بود. این مراحل است که بازیکن دنبال می‌کند:



۱. او برای برداشتن کارت دنباله‌دار ۴ نقره پرداخت می‌کند، و آن را به محدوده بازی خود اضافه می‌کند. این کارت با یک تاثیر فوری کتابت همراه است. همچنین کارت دنباله‌دار، کارت منظره بازیکن را نیز فعال می‌کند. او می‌تواند به هر ترتیبی این تاثیرات را اعمال کند.
۲. بازیکن تصمیم می‌گیرد یک نقره از کارت منظره خود به دست آورد و ارزش یک تاس دیگرش را ۱ عدد کاهش دهد.

۳. او سپس کتابت را انجام می‌دهد، و از آنجا که ۴ برچسب بندرگاه مورد نیاز را دارد، به فضای زیر کارگر سبز پیشروی می‌کند. او بلافاصله کارگر سبز مجاور آن فضا را به ذخیره خود اضافه می‌کند. کاشی کتابت موجود در این فضا به او اجازه می‌دهد تا یک کارگر را بازیابی کند. او تمایل دارد کارگری را که به تازگی قرار داده است پس بگیرد، اما این کار امکان‌پذیر نیست. بازیکن قرمز نفوذ زیادی بر روی کارت‌های دارای کارگر دارد. بنابراین بازیکن آبی به جای پرداخت هزینه نفوذ به بازیکن قرمز، تصمیم می‌گیرد تا کارگر آبی را از روی کارت آب بردارد.
۴. او می‌تواند برای بار دوم یک نفوذ مشکی را برای کتابت مصرف کند، اما متأسفانه برچسب‌های لازم برای ادامه پیشروی را ندارد.



استراحت کردن

اگر بازیکنان در نوبت خود نتوانند یک تاس یا کارگر قرار دهند، یا تمایلی به این کار نداشته باشند، می‌توانند بجای آن استراحت کنند. هنگام استراحت، بازیکنان ابتدا باید بررسی کنند که چه تعداد تاس در ذخیره آنها باقی مانده است. اگر هیچ تاسی وجود نداشته یا فقط یک تاس وجود داشته، تمام توانایی‌های استراحت کردن خود را فعال می‌کنند. اما اگر ۲ یا تعداد بیشتری تاس باقی مانده باشد، هیچ توانایی فعال نخواهد شد.

پس از تعیین این موضوع، بازیکن در حال استراحت، همه تاس‌هایش را از محدوده بازی خود خارج می‌کند و آنها را به ذخیره خود بازگردانده و دوباره می‌ریزد. چنانچه هنوز تاس‌هایی در اختیار بازیکن بود، در صورت تمایل می‌توان دوباره آنها را ریخت.

در ادامه، در صورت امکان، بازیکن تمام توانایی‌های استراحت کردن خود را به هر ترتیبی اجرا می‌کند. همه این توانایی‌ها اختیاری هستند. توانایی‌های استراحت کردن از کارت‌های شهروند آبی رنگ می‌آیند. همه بازیکنان با یکی از این کارت‌ها در زیر صفحه بازیکن خود، بازی را شروع می‌کنند. کارت‌های شهروندی که این توانایی‌ها را دارند، همیشه زیر کارت‌های آب قرار می‌گیرند.



این بازیکن با توانایی‌های استراحت کردن می‌تواند کتابت کند، ۱ نقره به دست آورد، یک نفوذ را از یک انجمن به انجمن دیگری منتقل کند، و ۱ آذوقه کسب کند. بازیکن می‌تواند هر یک از این‌ها را به هر ترتیبی اجرا کند. همچنین، در صورتی که قبل از استراحت کردن بازیکن هیچ نفوذی در انجمن مشکی نداشته، حتی می‌توانست از توانایی خود برای انتقال نفوذ زرد یا آبی به مشکی استفاده کند، سپس نفوذ مشکی را برای کتابت بر روی فضای اضافی مصرف کند.

بازیکنان اکثر اوقات، به لطف کارت شهروند ابتدایی خود، کتابت را هنگام استراحت انجام می‌دهند. برای آشنایی با قوانین کتابت به صفحه ۱۰ مراجعه



کنید.

پایان بازی

پایان بازی زمانی اتفاق می‌افتد که یکی از بازیکنان به یکی از ۵ فضای انتهایی مسیر کتابت برسد. پس از اتمام نوبت بازیکن، بازی یک دور دیگر ادامه خواهد داشت و همه بازیکنان نوبت پایانی خود را بازی می‌کنند (بازیکنی که باعث پایان بازی شده است نیز، یک نوبت پایانی دارد).

امتیازشماری

پس از پایان بازی، بازیکنان باید امتیاز خود را بر اساس محدوده‌های زیر محاسبه کنند:

۱. برچسب‌های اولیه خشکی و آب

به یاد داشته باشید که برچسب‌های موجود در کاروان را نیز بشمارید.



2 =	3 =	4 =	5 =	6 =	7 =	4 ≠
2	3	5	8	12	16	5

۲. کارت‌های فضا و کارت‌های الهام‌بخش محقق شده

بازیکنان دارای کارت دنباله‌دار باید بررسی کنند که کدام بازیکن به تنهایی بیشترین برچسب دنباله‌دار را دارد. همچنین به یاد داشته باشید که برچسب‌های موجود در کاروان را نیز بشمارید.

۳. کاروان

تمام مقادیر امتیاز پیروزی درج شده بر روی کاشی‌های ارتقاء را بشمارید.

۴. بیشترین نفوذ انجمن‌ها

در هر انجمن، به بازیکنی که بیشترین نفوذ را دارد، ۳ امتیاز پیروزی تعلق می‌گیرد. اگر در یک انجمن میزان نفوذها برابر باشد، هیچ بازیکنی ۳ امتیاز پیروزی را کسب نمی‌کند.

در نهایت بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی (VP) را دارد برنده است! در صورت تساوی بین چند بازیکن، بازیکنی که بیشترین نفوذ مشکی را دارد برنده است. اگر باز هم مساوی باشند، بازیکنی که بیشترین نفوذ زرد را دارد برنده است. اگر دوباره هم مساوی باشند، بازیکنی که بیشترین نفوذ آبی را دارد برنده است. و اگر اینجا هم بین بازیکنانی تساوی وجود داشت، همه بازیکنان مساوی در پیروزی شریک هستند.



بازیکن آبی در مجموع ۵۳ امتیاز پیروزی از موارد زیر کسب کرده است:



۱. برچسب‌های اولیه خشکی و آب

۲ شهر = ۳ امتیاز

۳ منظره = ۳ امتیاز

۱ بندرگاه = ۰ امتیاز

۴ آب آزاد = ۵ امتیاز

۱ مجموعه منحصر به فرد از برچسب‌ها = ۵ امتیاز (۱)

بندرگاه برای دومین مجموعه کم است)

۲. کارت‌های فضا و کارت‌های الهام‌بخش محقق شده

با مجموع ۷ دنباله‌دار، فرض می‌کنیم که او بیشترین

دنباله‌دار را دارد. از چپ به راست:

اولین کارت فضا = ۴ امتیاز

دومین کارت فضا = ۳ امتیاز (۱ کارت شهروند برای دستیابی به هدف کارت الهام‌بخش کم است)

سومین کارت فضا = ۴ امتیاز

چهارمین کارت فضا = ۵ امتیاز (از ۵ جفت کارت شهروند و کاشی ارتقاء)

پنجمین کارت فضا = ۸ امتیاز (دو برابر ۴ امتیاز با دستیابی به هدف کارت الهام‌بخش)

۳. کاروان

۱۱ امتیاز از کاشی‌های ارتقاء

۴. بیشترین نفوذ در انجمن‌ها

۳ امتیاز برای داشتن بیشترین نفوذ در انجمن‌ها

چینش بازی

چینش بازی تک نفره را همانند بازی دو نفره انجام دهید و تغییرات زیر را اعمال کنید:

۱. یکی از صفحات بازیکن را انتخاب کنید و آن را به طرف هوش مصنوعی برگردانید. این حریف شماست. هر صفحه هوش مصنوعی تمرکز مخصوص به خودش را دارد و بازی مقابل آن احساس متفاوتی خواهد داشت.

هوش مصنوعی فضا	
هوش مصنوعی ارتقاء	
هوش مصنوعی شهروند	
هوش مصنوعی کتابت	

۲. یک رنگ برای هوش مصنوعی انتخاب کنید و نشانگر بازیکن آن را در فضای شروع از مسیر کتابت قرار دهید. به هوش مصنوعی هیچ تاسی ندهید. در عوض، ۲ نشانگر بازیکن استفاده نشده را بردارید، یکی از نشانگرها را در فضای بالا سمت چپ از مسیر منابع هوش مصنوعی قرار دهید، و دیگری را در فضای صفر از مسیر دنباله‌دار او بگذارید.

۳. او همانند شما بازی را با ۱ کارگر زرد و ۱ کارگر آبی شروع می‌کند.

۴. هوش مصنوعی همیشه بازیکن دوم خواهد بود. او هیچ آذوقه یا نقره‌ای دریافت نمی‌کند، اما بازی را با ۱ نفوذ در انجمن زرد و ۱ نفوذ در انجمن آبی شروع می‌کند. نفوذهای باقیمانده او را در ذخیره‌اش قرار دهید.

محدودیت‌های نفوذ:

برخلاف بازیکنان معمولی، هوش مصنوعی با محدودیت توکن نفوذ در ذخیره‌اش روبرو نیست. اگر توکن‌ها تمام شدند، از نفوذهای یک رنگ دیگر استفاده کنید. این توکن‌ها هنوز به عنوان نفوذ هوش مصنوعی در نظر گرفته می‌شود.

۵. تمام کارت‌های طرح‌ریزی را با هم بر بزنید، و آنها را بصورت یک دسته کارت به پشت در همان نزدیکی قرار دهید.



نمای کلی بازی

در بیشتر موارد، بازی تک نفره بسیار شبیه به بازی چند نفره است. عملکرد نوبت شما همانند بازی معمول است. در نوبت حریف، شما یا یک کارت طرح‌ریزی را رو می‌کنید، یا یک اقدام استراحت برای هوش مصنوعی انجام می‌دهید. هر کارت طرح‌ریزی به رنگ آبی یا قرمز خواهد بود، و تعدادی نماد دارد:

ارزش نقره

اقدام اول

رنگ کارت طرح‌ریزی

اقدام دوم

اولویت ارتقاء ویژه و دنباله‌دار (تنها ۴ کارت از ۶ کارت یک دنباله‌دار را نشان می‌دهد)



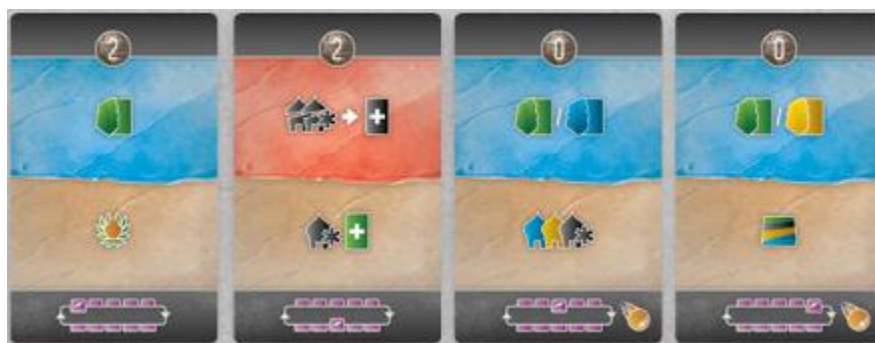
کارت‌های طرح‌ریزی

برای روکردن یک کارت طرح‌ریزی، آن را از بالای دسته کارت طرح‌ریزی هوش مصنوعی بردارید و به رو در سمت راست دسته کارت طرح‌ریزی و هر کارت طرح‌ریزی که پیش از این رو شده است، قرار دهید. سپس مراحل زیر را دنبال کنید:

۱. نشانگر هوش مصنوعی را به اندازه چندین فضا معادل مقدار نقره کارت طرح‌ریزی، بصورت ساعت‌گرد اطراف مسیر منابع حرکت دهید. اگر مقدار نقره صفر است، نشانگر را حرکت ندهید. در طول حرکت، هر تاثیری که نشانگر از روی آن عبور می‌کند انجام دهید. این تاثیر می‌تواند شامل بدست آوردن یک دنباله‌دار، نفوذ در یک انجمن، یا برداشتن یک کارت شهروند باشد.

۲. اگر هوش مصنوعی بتواند اقدام اول را انجام بدهد، همان را انجام خواهد داد. اگر نتواند اولین اقدام را انجام دهد، بجای آن اقدام دوم را انجام می‌دهد. او هرگز هر دو اقدام را انجام نخواهد داد. در صورتی که او نفوذ لازم برای مصرف کردن، یا کارگر مورد نیاز برای جای‌گذاری را نداشته باشد، نمی‌تواند اقدام اول را انجام دهد. در صورتی که دو کارگر برای انتخاب داشته باشد، او همیشه جای‌گذاری یک کارگر سبز را در اولویت قرار می‌دهد.

اگر در ابتدای نوبت هوش مصنوعی، ۳ کارت طرح‌ریزی قرمز یا ۳ کارت طرح‌ریزی آبی رو شده باشد، او استراحت خواهد کرد. در غیر این صورت، او یک کارت طرح‌ریزی جدید رو خواهد کرد. این بدان معنی است که هوش مصنوعی همیشه پس از رو کردن ۳ الی ۵ کارت طرح‌ریزی استراحت خواهد کرد.



هوش مصنوعی سومین کارت طرح‌ریزی آبی خود را رو کرده است. این نشان می‌دهد که او در نوبت بعدی خود استراحت خواهد کرد.

هنگامی که هوش مصنوعی یک اقدام تمرکز را انجام می‌دهد، تاثیر نشان داده شده در سمت راست نماد تمرکز در صفحه هوش مصنوعی را انجام دهید.



استراحت کردن

هنگام استراحت کردن، مراحل نشان داده شده در کادر آبی رنگ در پایین صفحه هوش مصنوعی را به ترتیب از چپ به راست دنبال کنید:

اولین مرحله بررسی آخرین کارت طرح‌ریزی روشده است. اگر در گوشه پایین سمت راست کارت، نماد دنباله‌دار وجود دارد، نشانگر هوش مصنوعی را در مسیر دنباله‌دار یک فضا به بالا حرکت دهید.

در مرحله دوم هوش مصنوعی اجازه دارد تا یکی از این موارد را دریافت کند: یک کارت فضا، یک کارت شهروند، یک کاشی ارتقاء، یا نفوذ بر روی یک کارت.

مرحله سوم انجام کتابت است.

بسیار مهم است که این مراحل به ترتیب دنبال شوند. همچنین، درست مانند بازی چند نفره، مطمئن شوید تا زمانی که هوش مصنوعی نوبتش را به طور کامل تمام نکرده است، هیچ کارتی را جایگزین نکنید. پس از پایان استراحت، تمام کارت‌های طرح‌ریزی را دوباره بر بزنید و یک دسته کارت جدید تشکیل دهید.

قوانین ویژه

- هوش مصنوعی تمام هزینه‌ها (بجز هزینه‌های روی کارت‌های طرح‌ریزی) را نادیده می‌گیرد، و از همه الزامات موجود در مسیر کتابت صرف نظر می‌کند. او هنوز هم تمام پاداش‌ها را از مسیر کتابت دریافت می‌کند. در ستون پایانی، او یک کاشی ارتقاء صورتی بر می‌دارد و نه یک کارت الهام‌بخش.
- هوش مصنوعی تمام نمادها را بر روی همه کارت‌ها و کاشی‌های ارتقائی که به دست می‌آورد نادیده می‌گیرد. این موارد شامل دنباله دار، نفوذ، ارتقاء رایگان، و غیره می‌شود- خلاصه که همه چیز! با این حال، او هنوز هم از کاشی‌های ارتقاء بدست آمده، امتیاز پیروزی کسب می‌کند.
- بجز موارد خاص، هوش مصنوعی تمام نمادها را درست مانند یک بازیکن معمولی اجرا می‌کند. در قسمت بالای صفحه هوش مصنوعی برخی از تغییرات کلیدی برای نمادهای خاص آورده شده است. چنانچه او هر گونه تاثیری را در سمت چپ بدست بیاورد، در عوض آن چیزی که در سمت راست نشان داده شده است را انجام می‌دهد.
- هر زمانی که هوش مصنوعی یک دنباله دار به دست می‌آورد (کارت‌های فضا یا کاشی‌های ارتقاء را *اصلاً در نظر نگیرید*)، نشانگر او را یک فضا در مسیر دنباله‌دار به بالا حرکت دهید، مگر اینکه از قبل در بالای مسیر باشد.

اولویت بندی هوش مصنوعی

در طول بازی، هوش مصنوعی کارت‌ها و کاشی‌های ارتقاء مختلفی را به دست خواهد آورد. او همچنین بر روی کارت‌ها نفوذ قرار می‌دهد. تمام این توانایی‌ها نیاز به اولویت بندی هوش مصنوعی دارند. این کار با استفاده از مسیر منابع و کارت‌های طرح‌ریزی صورت می‌گیرد.

موقعیت نشانگر بر روی مسیر منابع اشاره به یک رنگ خاص (مشکی، آبی، زرد یا سبز) دارد و همچنین اولویت کارت الهام‌بخش را (بر اساس ردیف‌های بالا، وسط و پایین مسیر منابع) برای هوش مصنوعی مشخص می‌کند.

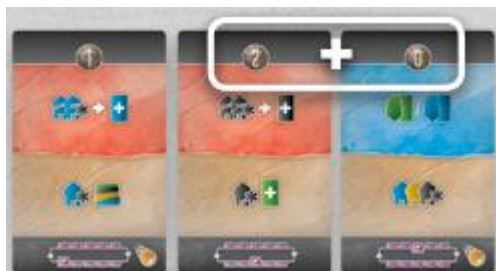
هنگام قرار دادن نفوذ بر روی کارت‌ها، برداشتن کاشی‌های ارتقاء، قراردادن کارگر یا بازیابی آن، باید به رنگ توجه کرد. اگر اولویت رنگ هوش مصنوعی منجر به این شود که هیچ منفعتی دریافت نکند (مثلاً اگر هیچ کاشی ارتقاء از آن رنگ باقی نمانده باشد)، به رنگ بعدی در جهت عقربه‌های ساعت می‌رود.



اولویت رنگ در مسیر منابع، آبی است.
کارت الهام‌بخشی که هوش مصنوعی می‌خواهد بدست آورد، کارت دوم از پایین است.

اگر هوش مصنوعی نتواند بر روی کارت الهام‌بخش مد نظر فعالیت داشته باشد، به کارت پایین‌تر بعدی می‌رود و در صورت نیاز به بالاترین کارت بر می‌گردد.

جمع مقادیر نقره بر روی دو کارت طرح‌ریزی که اخیراً رو شده است (یا تنها کارت رو شده اگر فقط یک کارت وجود دارد) عددی بین ۰ تا ۴ را نشان می‌دهد. این مقدار تقریباً برای همه اقدامات هوش مصنوعی مورد استفاده قرار می‌گیرد.



جمع مقادیر ارائه‌شده بر روی ۲ کارت طرح‌ریزی آخر در اینجا عدد ۲ را نشان می‌دهد.

همانطور که در بخش داخلی مسیر منابع نشان داده شده است، جمع مقادیر، اولویت انتخاب کارت‌ها و کاشی‌های ارتقاء را برای هوش مصنوعی مشخص می‌کند. ممکن است این اطلاعات کمی پیچیده به نظر برسد، اما به زبان ساده‌تر، اگر جمع مقادیر ۰ یا ۱ باشد، مرکزی‌ترین کارت یا کاشی ارتقاء (با توجه به صفحه اصلی) اولویت دارد. در صورتی که جمع مقادیر افزایش پیدا کند، اولویت به سمت اطراف تغییر می‌کند.

اگر به هر دلیلی، هوش مصنوعی نتواند بر روی کارت یا کاشی ارتقاء مورد نظر فعالیت داشته باشد، به گزینه ممکن بعدی می‌رود. گزینه‌های بعدی با فلش‌هایی به طرف چپ و راست گزینه مرجع نشان داده شده است. هوش مصنوعی به حرکت خود در جهت فلش ادامه می‌دهد و در صورت نیاز به طرف مقابل بر می‌گردد. تنها ۳ کاشی ارتقاء به رنگ‌های مشکی، آبی و سبز وجود دارد. در این حالت، اگر جمع مقادیر ۴ باشد، انگار که یک دسته چهارمی وجود دارد که قابل انتخاب نیست، پس اولویت، حرکت به سمت داخل است.

با استفاده از ۲ مثال موجود در این صفحه، اولویت هوش مصنوعی رنگ آبی، با جمع مقادیر ۲ است. اگر تاثیری به او اجازه قراردادن نفوذ بر روی یک کارت را بدهد، او یک نفوذ از ذخیره خود بر روی دومین کارت آب از سمت چپ قرار می‌دهد. چنانچه قبلاً بر روی این کارت نفوذ وجود داشته باشد، یا فضای کارت خالی باشد، هوش مصنوعی در عوض، نفوذش را بر روی سومین کارت می‌گذارد.

تغییراتی در مورد نحوه عملکرد نفوذ بر روی کارت‌ها در حالت تک نفره وجود دارد. اگر هوش مصنوعی بر روی کارتی که شما می‌خواهید بر روی آن فعالیت داشته باشید، نفوذ دارد، همچنان باید به او نقره یا آذوقه بدهید. با انجام این کار، نشانگر او را در مسیر منابع یک فضا به جلو حرکت دهید. اگر هوش مصنوعی بخواهد بر روی کارتی که شما بر روی آن نفوذ دارید، فعالیت کند، دو انتخاب دارید:

۱. به او اجازه فعالیت بدهید. پس از آن می‌توانید از ذخیره اصلی یک آذوقه یا یک نقره بردارید.
۲. به او اجازه ندهید. شما می‌توانید با پرداخت ۱ آذوقه یا ۱ نقره، بر اساس قوانین اولویت‌بندی هوش مصنوعی، او را مجبور کنید تا به کارت بعدی برود. شما می‌توانید این کار را تا زمانی که توانایی پرداخت داشته باشید، چندین بار تکرار کنید.

توجه داشته باشید که شما نمی‌توانید هوش مصنوعی را به طور کامل از یک نوع کارت خاص منع کنید. به عنوان مثال، اگر شما بر روی هر ۴ کارت خشکی نفوذ داشته باشید، نمی‌توانید با ۴ بار پرداخت او را مجبور کنید تا نوع دیگری از کارت را در اولویت قرار دهد.

هوش مصنوعی کارگران سبز را تنها بر روی کارت‌های شهروند، کارگران زرد را بر روی کارت‌های خشکی و کارگران آبی را بر روی کارت‌های آب قرار می‌دهد. او هنگام قرار دادن یک کارگر تمام اقدامات درج شده بر روی یک فضا را انجام می‌دهد. این بدان معنی است که هنگام قرار دادن کارگر، هوش مصنوعی صرفاً به جمع مقادیر توجه می‌کند و اولویت رنگ برایش تاثیری ندارد.



هنگام بازیابی کارگران، او همیشه در ابتدا کارگران سبز را بر می‌دارد. اگر کارگر سبز وجود نداشته باشد، او از اولویت رنگی مسیر منابع، برای مشخص کردن رنگ کارگری که می‌خواهد بردارد، استفاده می‌کند. اگر چندین کارگر از رنگی که اولویت هوش مصنوعی است، وجود داشته باشد، او از جمع مقادیر برای تعیین کارگری که بازیابی خواهد کرد، استفاده می‌کند.



هوش مصنوعی معمولاً ۲ گزینه برای حرکت در مسیر کتابت دارد. اینکه او مسیر بالاتر یا پایین‌تر را انتخاب کند، بستگی به رنگ کارت‌های طرح‌ریزی روشده دارد. اگر اکثر کارت‌های طرح‌ریزی روشده آبی باشد، او مسیر بالاتر را انتخاب می‌کند. اگر اکثر کارت‌ها قرمز باشد، او مسیر پایین‌تر را انتخاب می‌کند. این امکان برای هوش مصنوعی وجود دارد که در صورت برابر بودن تعداد رنگ‌ها نیز کتابت را انجام دهد. در این حالت، رنگ کارتی که اخیراً رو شده است، اولویت دارد. اگر تنها ۱ مسیر در دسترس باشد، او به سادگی همان مسیر را در پیش خواهد گرفت.



هنگام حرکت به سمت آخرین ستون از مسیر کتابت، هوش مصنوعی هرگز گزینه میانی را انتخاب نخواهد کرد. اگر شما فضایی را که می‌خواهد وارد آن شود، از قبل اشغال کرده باشید، او در عوض به دیگر فضای موجود در آن بخش از ستون پایانی حرکت می‌کند. در فضای پایانی از مسیر کتابت، هوش مصنوعی بجای یک کارت الهام‌بخش، یک کاشی ارتقاء ویژه بر می‌دارد.

قبل از انجام کتابت، ابتدا بررسی کنید که نشانگر بازیکن هوش مصنوعی نسبت به نشانگر شما چه موقعیتی دارد. اگر عقب‌تر از شما باشد، در صورت امکان، ۱ نفوذ مشکی مصرف می‌کند تا یک فضای اضافی حرکت کند. اگر با شما در یک ستون باشد، حرکت اضافی برای او ۲ نفوذ مشکی هزینه دارد، و اگر جلوتر از شما باشد، این هزینه برای او ۳ نفوذ مشکی خواهد بود. توجه داشته باشید که این امکان برای او وجود دارد که در طول حرکت اول خود نفوذ مشکی مورد نیاز را بدست آورد. با این حال، موقعیت او قبل از حرکت اول، هزینه نفوذ را مشخص می‌کند. او فقط در صورتی برای بار دوم حرکت می‌کند که نفوذ مشکی مورد نیاز برای مصرف کردن را در دسترس داشته باشد.



دریافت کارت و کاشی ارتقاء

هنگام برداشتن کارت‌ها، هوش مصنوعی تمام نمادهای روی آنها را نادیده می‌گیرد. به سادگی کارت را بردارید و آن را در یک دسته کارت به پشت، نزدیک صفحه او قرار دهید. برای سهولت در امتیازشماری پایان بازی، می‌توانید ۴ دسته کارت مجزا تشکیل دهید: یک دسته برای کارت‌های شهروند؛ یک دسته برای کارت‌های خشکی و آب؛ یک دسته برای کارت‌های فضا؛ و یک دسته برای کارت‌های الهام‌بخش. هوش مصنوعی کارگران روی کارت‌ها را بر می‌دارد و نفوذ روی کارت‌ها را به شما باز می‌گرداند، البته تنها در صورتی که شما بخواهید (به صفحه ۲۲ مراجعه کنید).

هنگام برداشتن کاشی‌های ارتقاء، هوش مصنوعی آنها را روی صفحه خود قرار می‌دهد و از گوشه پایین سمت چپ کاروان خود شروع می‌کند. از اینجا او به جایگذاری کاشی‌های ارتقاء ادامه می‌دهد؛ ردیف پایین را از چپ به راست، سپس ردیف میانی را از راست به چپ، و در نهایت ردیف بالا را از چپ به راست پر می‌کند. در صورت نیاز کاشی‌های مستطیل شکل را بچرخانید تا از شکستن این مسیر پر پیچ و خم جلوگیری کنید. اگر هوش مصنوعی کاشی‌های بیشتری به نسبت فضای کاروان خود بدست آورد، کاشی‌های دیگر را در کنار صفحه او قرار دهید.

هنگام قرار دادن یک کاشی ارتقاء، بلافاصله تاثیرات فوری هر نمادی که در کاروان هوش مصنوعی پوشانده می‌شود را اجرا کنید.

هنگام برداشتن کاشی ارتقاء ویژه (صورتی)، هوش مصنوعی اولویتش را با مراجعه به قسمت پایین جدیدترین کارت طرح‌ریزی روشده مشخص می‌کند. اگر آن کاشی ارتقاء قبلاً برداشته شده باشد، او در عوض کاشی موجود بعدی در جهت عقربه‌های ساعت را بر می‌دارد.

پایان بازی و امتیازشماری

پایان بازی مانند بازی چند نفره اتفاق می‌افتد. اگر هوش مصنوعی منجر به پایان بازی شود، پس از اینکه شما نوبت پایانی خود را بازی کردید، او همچنان یک نوبت پایانی خواهد داشت.

هوش مصنوعی برای مواردی که بدست آورده است، به ترتیب زیر امتیاز پیروزی کسب می‌کند: ۱ امتیاز پیروزی برای هر کارت شهروند؛ ۲ امتیاز پیروزی برای هر کارت خشکی یا آب؛ ۳ امتیاز پیروزی برای هر کارت فضا؛ ۴ امتیاز پیروزی برای هر کارت الهام‌بخش؛ امتیاز پیروزی از کاشی‌های ارتقاء؛ امتیاز پیروزی از بیشترین نفوذ در انجمن‌ها.

هوش مصنوعی از دنباله‌دارها امتیازی نمی‌گیرد، اما عدد نهایی آن بر روی اینکه آیا شما هنگام امتیازشماری بیشترین دنباله‌دار را دارید یا نه، تاثیرگذار خواهد بود.

کاشی ارتقاء خشکی		شهر	
کاشی ارتقاء آب		منظره	
کاشی ارتقاء فضا		بندرگاه	
کاشی ارتقاء پایه		آب آزاد	
کاشی ارتقاء ویژه		رصدخانه	
هر نوع کاشی ارتقاء		کتابخانه	
کارت خشکی		ستاره	
کارت آب		سیاره	
کارت فضا		خورشید	
کارت شهروند		ماه	
کارت الهام بخش		دنباله دار	
کارگر سبز		شتر	
کارگر سبز/ زرد		کشتی	
کارگر سبز/ آبی		تلسکوپ	
هر کارگری		کبوتر	
یک کارگر را از یک کارت به رو بازیابی کنید		یک نفوذ بر روی انجمن مشخص شده قرار دهید	
عدد تاس را یک عدد افزایش/ کاهش دهید		یک نفوذ از انجمن مشخص شده مصرف کنید	
یک تاس را بازیابی کنید		یک نفوذ بر روی یکی از انجمن ها قرار دهید	
یک تاس جدید از ذخیره بردارید		یک نفوذ را از یک انجمن به انجمن دیگر منتقل کنید	
کتابت		یک نفوذ بر روی یک کارت به رو قرار دهید	
کتابت اضافی (حداکثر یک بار در هر نوبت)		آذوقه	
از هزینه مشخص شده صرف نظر کنید		نقره	

منابع آغازین بازیکنان



قوانین مهم

- بازیکنان از توانایی هر انجمن، تنها یک بار در هر نوبت می‌توانند استفاده کنند.
- پس از قرار دادن یک کارگر، بازیکنان نمی‌توانند اقدامی انجام دهند که منجر به بازیابی همان کارگر در همان نوبت شود.
- کاشی‌های ارتقاء می‌توانند برگردانده شوند، اما نمی‌توانند بچرخند.
- توانایی‌های کارت شهروند/ منظره نمی‌تواند در همان نوبتی که بدست آمده است، فعال شود.

ترکیب دارایی‌ها

ترکیب خاص (۱ عدد از هر کدام)



ترکیب معمول (۶-۷ عدد از هر کدام)

