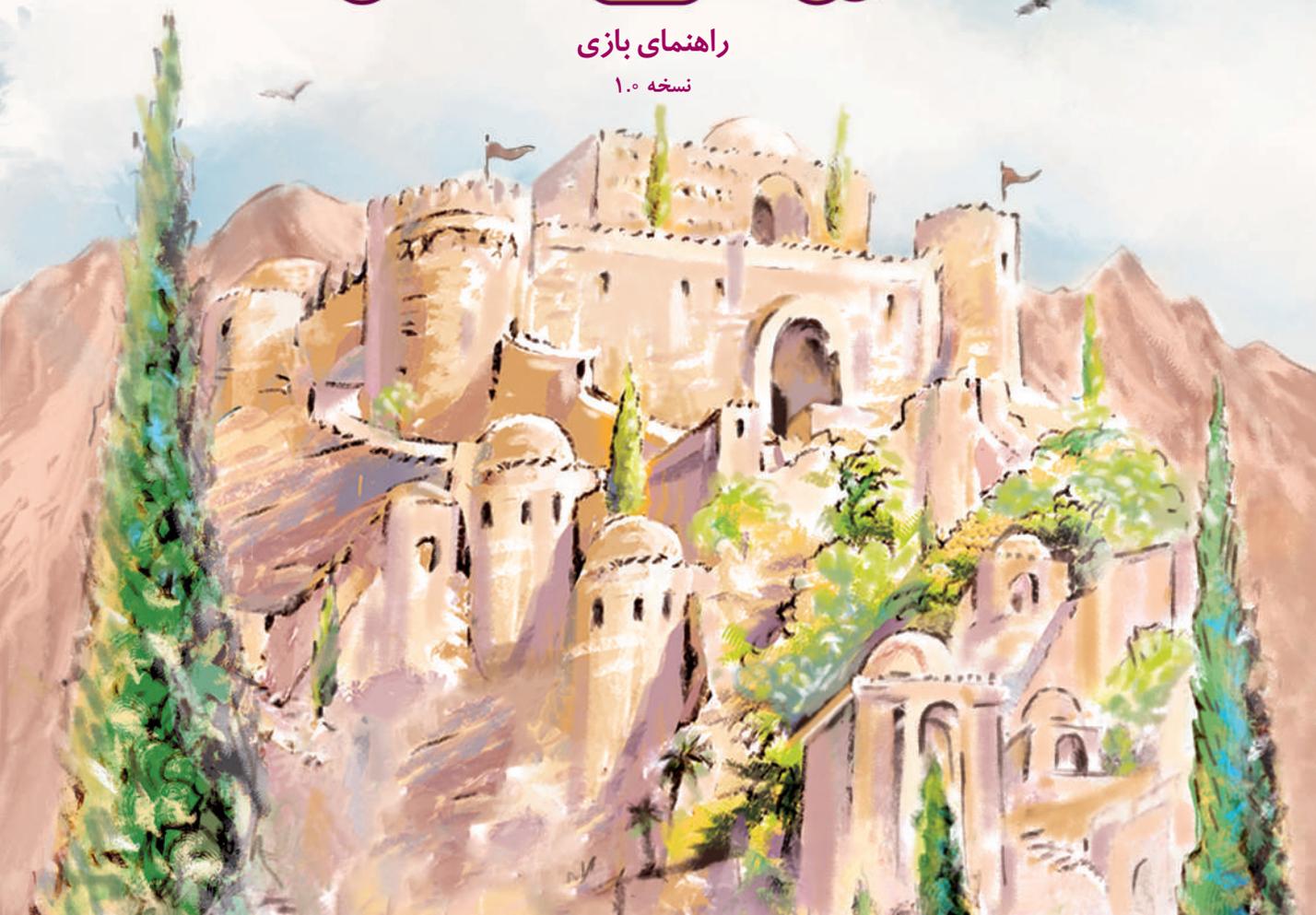


# کرمین دتر

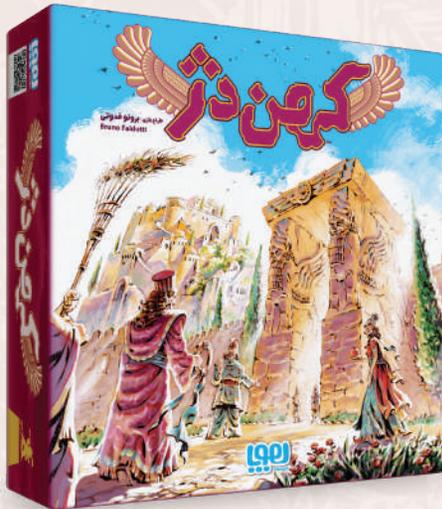
راهنمای بازی

نسخه ۱.۰





اطلاعات تکمیلی کهن دژ



طراح بازی: پرونو فدوتی

تصویرگر: حسن نوزادیان

طراح گرافیک و لوگو: مهدخت رضاخانی

اجرای تصویر و گرافیک: شکبیا محمودیان

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

برگردان و تدوین راهنما: آتش بینا، طناز جوانمردی، فواد روحانی

ویراستار: ناهید تمیم‌داری

© 2023 / Hoopa Games

Kohan Dej, Hoopa Games, and Hoopa Logo are TM of Hoopa Games.

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای نشر هوپا محفوظ است.





## داستان بازی

پیروزی در نبردهای بزرگ و بر جای گذاشتن ویرانی، هیچ وقت تنها راه دوام در میان صفحه‌های فراوان تاریخ نبوده و نیست. پادشاهان و فاتحان برای اثبات قدرت خود، با ساخت بناهای یادبود عظیم و شگفت‌انگیز در شهرهای بزرگ، با یکدیگر در پیکارند. شهرهایی محصور میان دیوارهای بلند، از دل زمین سر برمی‌آورند. دژهایی باشکوه که مردم در آن از گزند دشمنان در امان اند و به تاریخشان افتخار می‌کنند. اکنون پادشاه تصمیم گرفته میراثی جاودان برای آیندگان به جا بگذارد؛ شهری برای تمام اقشار. شما این فرصت را دارید تا این دژ را بنا کنید. هوش و آینده‌نگری خود را به کار بگیرید، از توانایی و قدرت دژ نشینان به درستی استفاده کنید و شهری کامل و بی‌نقص بسازید.

## اجزای بازی

● ۲۷ عدد نشان نقش



● ۲۷ عدد کارت نقش



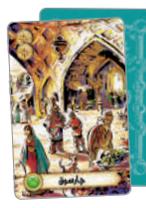
● ۸۴ عدد کارت سازه شامل:



عدد ۱۲  
سازهی سلطنتی



عدد ۱۱  
سازهی آیینی



عدد ۲۰  
سازهی تجاری



عدد ۱۱  
سازهی نظامی



عدد ۳۰  
سازهی خاص

● ۸ عدد کارت راهنما



● ۱ عدد تاج پلاستیکی



● ۳۶ عدد سکه‌ی پلاستیکی



● ۳ عدد نشان اخطاریه



● ۲ عدد نشان تهدید

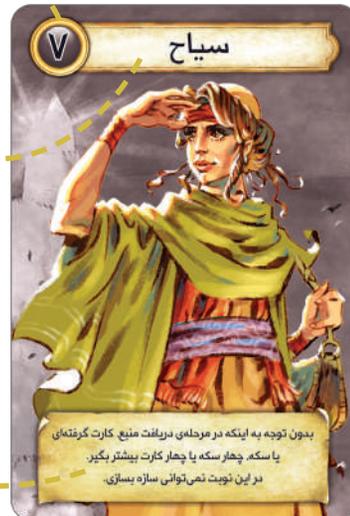
## ساختار اجزا



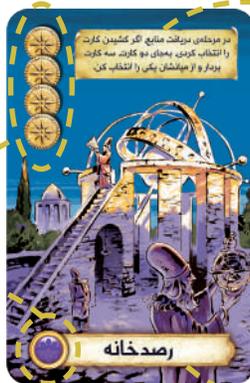
رنگ و شماره‌ی نقش

عنوان نقش

قابلیت نقش



قابلیت سازه‌های خاص



هزینه‌ی سازه

رنگ و نوع سازه

عنوان سازه

## چیدمان بازی

اگر تجربه‌ی بازی دژ را دارید به صفحه‌ی ۱۷ مراجعه کنید. اما اگر تجربه‌ی بازی دژ را ندارید و یا اولین بار است که کهن‌دژ بازی می‌کنید چیدمان بازی به این صورت است:

۱ ابتدا از بین کارت‌های سازه‌ی خاص این ۱۴ کارت را در بازی نگه دارید و بقیه را به جعبه‌ی بازی برگردانید.



۲ کارت‌های سازه‌ی خاص را به همراه ۵۴ کارت سازه‌ی اصلی با هم بر بزنید و به‌طوری که مشخص نباشد، به هر بازیکن چهار کارت سازه و سپس یک کارت راهنما بدهید. بقیه‌ی کارت‌های سازه را به پشت و به شکل یک دسته، جایی در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها بگذارید.

۳ از دسته‌ی کارت‌های نقش‌نُه کارت زیر را انتخاب کنید و بقیه را به جعبه‌ی بازی برگردانید.



۴ نشان‌های نقش مطابق با کارت‌های نقش را از بین نشان‌ها جدا کنید و به ترتیب اعداد در وسط میز بگذارید. این نشان‌ها یادآور نقش‌هایی هستند که در بازی استفاده می‌شوند.

۵ به هر بازیکن دو سکه بدهید و بقیه‌ی سکه‌ها را به عنوان بانک در وسط میز بگذارید.

۶ تاج و کارت‌های نقش را به بازیکنی بدهید که سنش از بقیه‌ی بازیکن‌ها بیشتر است.



## هدف و جریان بازی

در این بازی، بازیکن‌ها برای ساخت با ارزش‌ترین شهر با هم رقابت می‌کنند. برای انجام این کار، بازیکن‌ها باید سکه به دست بیاورند و از قابلیت‌های نقش‌ها به درستی استفاده کنند. در هر دور از بازی، هر بازیکن نقشی با قابلیت خاص انتخاب می‌کند و با کارت‌های سازه‌ای که در دست دارد شروع به ساختن شهر خود می‌کند. زمانی که یکی از بازیکن‌ها شهر خود را کامل کند، بازی در پایان آن دور تمام می‌شود و بازیکنی که با ارزش‌ترین شهر را ساخته باشد برنده‌ی بازی خواهد شد. کهن‌دژ در چند دور بازی می‌شود و هر دور از بازی دو مرحله دارد:

◀ **مرحله‌ی انتخاب نقش:** هر بازیکن باید با توجه به قابلیت نقش‌ها، یک نقش را برای خود انتخاب کند. (توضیح بیشتر

در صفحه‌ی ۷)

هر نقش بازی، قابلیت منحصر به فردی دارد که روی کارت و داخل دفترچه‌ی راهنما ذکر شده است. در دوره‌ای اول به تمام بازیکن‌ها فرصت کافی برای بررسی کارت‌های نقش بدهید. بعد از چند دور به قابلیت نقش‌ها تسلط پیدا می‌کنند و مرحله‌ی انتخاب نقش سریع‌تر انجام می‌شود.

◀ **مرحله‌ی نوبت:** بازیکن‌ها به ترتیب اعداد روی کارت نقششان نوبت خود را بازی می‌کنند. (توضیح بیشتر در صفحه‌ی ۸)

در این مرحله بازیکن تاج‌دار نقش‌ها را فرامی‌خواند تا هر بازیکن با توجه به نقشش، نوبتش را بازی کند. این امکان وجود دارد که بازیکن تاج‌دار در طول بازی تغییر کند.

## روش بازی چهار تا هشت نفره

### ◀ مرحله‌ی انتخاب نقش

(شروع از بازیکن تاجدار، در جهت عقربه‌های ساعت)

تعداد بازیکن‌ها	تعداد کارت سوخته به رو
۴ نفر	۳
۵ نفر	۲
۶ نفر	۱
۷ نفر	۰
۸ نفر	۰

در این مرحله، هر بازیکن باید مخفیانه برای خود یک نقش انتخاب کند. روش انجام این مرحله به این صورت است:

۱ در ابتدا بازیکن تاجدار، باید با توجه به تعداد نفرات و بر اساس جدول رو به رو، تعدادی کارت نقش را **به رو** و به صورت تصادفی بسوزاند و طوری که همه‌ی بازیکن‌ها ببینند، آن‌ها را در وسط میز قرار دهد.

اگر کارت شاه در بین کارت‌های رو شده بود، یک کارت دیگر را جایگزین کنید. یعنی این کارت را به دسته کارت‌ها برگردانید، مجدداً بر بزنید و یک کارت جدید را بسوزانید. (به طور کلی این قانون برای کارت نقش شماره ۴ اجرا می‌شود.)

۲ سپس بازیکن تاجدار باید **یک** کارت نقش دیگر را این بار **به پشت** - به طوری که خودش یا دیگر بازیکنان نبینند - بسوزاند و در کنار کارت‌های سوخته‌ی قبلی قرار دهد.

۳ بازیکن تاجدار مخفیانه یکی از کارت‌های باقی‌مانده را **انتخاب می‌کند** و آن را برای خودش برمی‌دارد و باقی کارت‌ها را به نفر سمت چپ خود می‌دهد. آن بازیکن هم مخفیانه یک کارت برای خود انتخاب می‌کند و باقی کارت‌ها را به بازیکن سمت چپ خودش می‌دهد. این روند تا آخرین بازیکن ادامه پیدا می‌کند. آخرین بازیکن هم کارت نقش خود را انتخاب کرده و کارت باقی‌مانده را بدون این که بازیکن‌های دیگر ببینند، به پشت در کنار کارت‌هایی که در این دور به پشت سوخته‌اند می‌گذارد و مرحله‌ی انتخاب نقش تمام می‌شود.

### قانون ویژه برای بازی هشت نفره

پس از این که بازیکن هفتم آخرین کارت شخصیت را به بازیکن هشتم داد، بازیکن هشتم کارت نقشی را که به پشت سوخته برمی‌دارد و از بین این دو کارت (یعنی کارت گرفته شده از بازیکن هفتم و کارت نقش به پشت سوخته)، یک نقش را برای خود انتخاب می‌کند و آن یکی را مجدداً به پشت می‌سوزاند.

## ◀ مرحله‌ی نوبت

(شروع از بازیکن نقش شماره ①، به ترتیب اعداد روی کارت‌های نقش)

نوبت‌ها در این مرحله برخلاف مرحله‌ی انتخاب نقش، به صورت چرخشی و در جهت عقربه‌های ساعت **انجام نمی‌شود**، بلکه **به ترتیب اعداد روی کارت‌های نقش** و از نقش شماره ① شروع می‌شود.

① بازیکن تاج‌دار این مرحله را مدیریت می‌کند و هر نقش را از روی نشان‌ها به ترتیب اعداد فرامی‌خواند. مثلاً بازیکن تاج‌دار در شروع این مرحله اعلام می‌کند: «نقش شماره ①»، آدمکش! اگر بازیکنی نقش فراخوانده شده را در اختیار داشته باشد، کارت نقشش را به بقیه‌ی بازیکن‌ها نشان می‌دهد و نوبتش شروع می‌شود. در غیر این صورت، بازیکن تاج‌دار نقش بعدی را فرامی‌خواند: «نقش شماره ②»، راهزن...»

② بازیکنی که نقشش اعلام می‌شود، کارتش را رو می‌کند و نوبتش شروع می‌شود. بازیکن می‌تواند اعمال زیر را **به هر ترتیبی که مایل است** انجام دهد:

### دریافت منبع (اجباری)

هر بازیکن باید بین دریافت سکه یا دریافت کارت سازه، یکی را انتخاب کند. با انتخاب سکه، دو سکه از بانک دریافت می‌کند. در صورت انتخاب کارت سازه، دو کارت از روی دسته کارت‌های سازه برمی‌دارد، یکی را نگه می‌دارد و دیگری را زیر دسته کارت‌ها می‌گذارد.

تعداد سکه‌ها و کارت‌های هر بازیکن باید برای همه قابل مشاهده باشد. محدودیتی برای داشتن سکه و کارت وجود ندارد. اگر سکه‌های بانک کافی نبود می‌توانید از چند دکمه یا هرچیز دیگری استفاده کنید.

### ساخت و ساز (اختیاری)

هر بازیکن می‌تواند یک کارت سازه‌ی جدید در شهرش بسازد. برای این کار، یکی از کارت‌های سازه‌ی دستش را پیش رویش می‌گذارد و سپس به میزان هزینه‌ی ذکر شده بر روی آن کارت، سکه به بانک پرداخت می‌کند. (توضیح بیشتر در مورد کارت‌های سازه‌ی خاص در صفحه‌ی ۳۲)

هر بازیکن در هر نوبت از بازی فقط می‌تواند یک کارت سازه بسازد و همچنین مجاز نیست سازه‌ای را بسازد که قبلاً ساخته است. (مگر این که قابلیت نقشش این قانون را تغییر دهد.)

## اجرای قابلیت نقش (اختیاری)

هر نقش در بازی، قابلیت‌هایی دارد. هر بازیکن می‌تواند در نوبت خود **فقط یک بار** از هر قابلیت نقشش استفاده کند. اگر نقشی با دو قابلیت در دست داشتید و زمانی برای استفاده از قابلیت‌ها مشخص نشده بود، هر یک از قابلیت‌ها را می‌توانید جداگانه و در ابتدای نوبت یا در طول نوبت و یا در پایان نوبت به کار بگیرید. (صفحه‌ی ۲۰)

نقش‌هایی که دو قابلیت دارند، قابلیت‌هایشان با یک خط افقی از یکدیگر جدا شده‌اند.



۳ پس از این که یک بازیکن نوبت خود را انجام داد، بازیکن تاج‌دار نقش بعدی را فرا می‌خواند و این روند تا فراخوانی تمام نقش‌ها ادامه پیدا می‌کند. سپس، دور بعدی بازی با مرحله‌ی انتخاب نقش، آغاز می‌شود و بدین ترتیب بازی در هر دور با تکرار این مرحله‌ها برای همه بازیکن‌ها ادامه می‌یابد تا زمانی که شرایط پایان بازی رخ دهد و در نتیجه آن دور نهایی بازی خواهد بود.

## پایان بازی و امتیازدهی

زمانی که یک بازیکن شهر خود را کامل می‌کند (یعنی ساخت **هفت** سازه در بازی چهار تا هشت نفره و **هشت** سازه در بازی دو و سه نفره) آن دور از بازی، آخرین دور خواهد بود و زمانی که نقش کاشی کار نوبت خود را بازی کند، بازی پایان خواهد یافت. توجه داشته باشید که ممکن است یک شهر بیش از هفت سازه هم داشته باشد. در نهایت شمارش امتیازها به این صورت است:

- به ازای هر سکه روی کارت‌های سازه‌ی ساخته شده در شهرتان **یک امتیاز** می‌گیرید.
- بازیکنی که زودتر از بقیه‌ی بازیکن‌ها شهر خود را کامل کند، **چهار امتیاز** می‌گیرد.
- بازیکن‌های دیگری که تا انتهای دور آخر، شهر خود را کامل کنند، **دو امتیاز** می‌گیرند.
- هر بازیکنی که در شهرش از هر پنج سازه ( ، ، ، ،  ) حداقل یکی را داشته باشد، **سه امتیاز** اضافه می‌گیرد.
- اگر بازیکنی در شهر خود سازه‌ی خاصی داشته باشد که امتیاز ویژه‌ای در پایان بازی برایش به همراه بیاورد، امتیاز آن سازه‌ی خاص نیز به مجموع امتیازهای آن بازیکن اضافه می‌شود.

سکه‌ها و کارت‌های سازه در دست بازیکن‌ها در پایان بازی امتیازی ندارند؛ مگر این که کارت سازه خزانة یا نقشه‌خانه را در شهرتان ساخته باشید.

بازیکن‌ها مجموع امتیازهای خود را با یکدیگر مقایسه می‌کنند و در نهایت هر بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده‌ی بازی می‌شود.

**در صورت تساوی:** بازیکنی که در دور آخر بازی، عدد نقشش بالاتر از بقیه باشد برنده است.

## مثال امتیاز شماری

ابتدا هر بازیکن تعداد سکه‌ی روی کارت‌هایش را می‌شمارد.

**بازیکن ۱** زودتر از بقیه شهر خود را کامل می‌کند، پس **چهار** امتیاز اضافه می‌گیرد. او همچنین شهر مترو که را جایگزین یک سازه‌ی آیینی  کرده و حالا از هر رنگ سازه یک عدد در شهرش دارد، پس **سه** امتیاز اضافه نیز دریافت می‌کند.

**بازیکن ۲** در دور آخر، هم‌زمان دو سازه ساخته و شهر خود را کامل می‌کند، بنابراین **دو** امتیاز اضافه می‌گیرد.

**بازیکن ۳** در پایان بازی چهار کارت سازه در دست دارد و با توجه به قابلیت «نقشه‌خانه» **چهار** امتیاز اضافه دریافت می‌کند. او همچنین **دو** امتیاز اضافه بابت دروازه‌ی ملل می‌گیرد.

**بازیکن ۴** در پایان بازی شش سکه در دست دارد و با توجه به قابلیت خزانه **شش** امتیاز اضافه دریافت می‌کند.

بازیکن ۱



$$= 20 + 4 + 3 = 27$$

بازیکن ۲



$$= 17 + 2 = 19$$

بازیکن ۳



$$= 20 + 4 + 2 = 26$$

بازیکن ۴



$$= 16 + 6 = 22$$

## نمونه‌ی بخشی از یک دور بازی

بازیکن تاجدار نقش‌های بازی را تا شماره ⑦ فراخوانده و حالا نوبت نقش شماره ⑧ است، یعنی سردار. اکنون سردار کارتش را برمی‌گرداند و نوبتش را آغاز می‌کند. کمی قبل در همین دور از بازی، بازیکن نقش راهزن، بر اساس قابلیت نقشش، اعلام کرده که می‌خواهد سکه‌های سردار را بدزدد. حالا که بازیکن نقش سردار مشخص شده، راهزن همه‌ی سکه‌های او را برای خود برمی‌دارد.



در ادامه، سردار تصمیم می‌گیرد نوبتش را با دریافت منابع (سکه یا کارت) شروع کند. برای جبران سکه‌های دزدیده شده، سکه را انتخاب می‌کند و دو سکه از بانک برمی‌دارد.



بازیکنی که در این دور نقش معمار را انتخاب کرده از نظر سردار از بقیه جلوتر است. سردار تصمیم می‌گیرد بر اساس قابلیت نقشش، یکی از سازه‌های او را نابود کند. سردار حجره را انتخاب می‌کند و به ازای هزینه‌ی نابود کردن، یک سکه به بانک می‌دهد و آن کارت را از شهر معمار برمی‌دارد و زیر دسته کارت‌های سازه می‌گذارد.



سردار بر اساس قابلیت دیگر نقشش، یعنی کسب درآمد از سازه‌های نظامی شهرش، به ازای دو سازه‌ی نظامی زندان و برج دیدبانی، دو سکه از بانک برمی‌دارد و حالا مجموع دارایی‌اش به سه سکه می‌رسد.



در ادامه‌ی نوبتش با پرداخت آن سه سکه، یک سازه‌ی پیکارگاه می‌سازد و آن را در کنار بقیه‌ی کارت‌های سازه‌ی ساخته شده در شهرش می‌گذارد. با وجود این که قابلیت دریافت سکه به ازای سازه‌های نظامی ساخته شده را دارد، چون در این دور یک بار از این قابلیت استفاده کرده، دیگر نمی‌تواند به ازای سازه‌ی جدید در این دور سکه‌ای دریافت کند. بنابراین نوبتش تمام می‌شود.

سپس آخرین نقش (نقش کاشی کار) فراخوانده می‌شود و این دور بازی به پایان می‌رسد. بازیکن تاج‌دار تمام کارت‌های نقش را جمع می‌کند، بر می‌زند و آماده‌ی شروع مرحله‌ی انتخاب نقش در دور بعدی بازی می‌شود.

## روش بازی دو و سه نفره

در بازی دو و سه نفره، هر بازیکن با دو کارت نقش بازی می‌کند. بازی مانند حالت عادی انجام می‌شود، با این تفاوت که در هر دور، هر بازیکن دو نوبت بازی خواهد کرد (هر نوبت برای یک نقش). ولی هر بازیکن فقط یک محل نگهداری سکه و یک شهر دارد. همچنین قابلیت هر نقش فقط در نوبت خودش قابل اجراست.

**مثال:** اگر بازیکنی دو نقش معمار و سردار را داشته باشد، می‌تواند کارت سازه‌ای را که در نوبت معمارش کشیده نگه دارد و در نوبت سردارش بازی کند و یا زمانی که نقش معمار را بازی می‌کند نمی‌تواند سازه‌ی دیگر بازیکن‌ها را تخریب کند. و زمانی که نقش سردار را بازی می‌کند فقط می‌تواند یک سازه بسازد و امکان ساختن بیشتر از یک سازه را که قابلیت نقش معمار است ندارد.



همچنین وقتی یک بازیکن در شهرش سازه‌ی هشتم را می‌سازد، آن دور از بازی آخرین دور خواهد بود و زمانی که آخرین نقش نوبت خود را بازی کند، بازی به پایان می‌رسد. بنابراین هر جا در قوانین بازی عبارت شهر کامل را مشاهده کردید، بدانید در بازی دو و سه نفره منظور شهری با هشت سازه است.

## تغییرات بازی دو نفره

در بازی دو نفره باید از نقش‌های ① تا ⑧ استفاده کنید.

در مرحله‌ی انتخاب نقش، بازیکن تاج‌دار دسته کارت‌های نقش را بر زده و یک کارت را به صورت تصادفی به پشت می‌سوزاند. سپس باقی‌مانده کارت موجود را نگاه کرده و مخفیانه یک کارت را برای خودش انتخاب می‌کند و شش کارت باقی‌مانده را به بازیکن دوم می‌دهد. بازیکن دوم یک کارت انتخاب می‌کند و یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر اول می‌دهد و تا تمام شدن کارت‌ها این روند ادامه پیدا می‌کند تا هر بازیکن در نهایت دو کارت نقش داشته باشد.

## تغییرات بازی سه نفره

در بازی سه نفره باید از نقش‌های ① تا ⑨ استفاده کنید.

در مرحله‌ی انتخاب نقش بازیکن تاج‌دار، دسته کارت‌های نقش را بر می‌زند و به صورت تصادفی یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس هشت کارت موجود را نگاه می‌کند و مخفیانه یک کارت انتخاب می‌کند و هفت کارت باقی‌مانده را به بازیکن سمت چپ‌اش می‌دهد. در ادامه، بازیکن بعدی یک کارت انتخاب می‌کند و بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپ‌اش می‌دهد تا او هم یک کارت انتخاب کند. سپس بازیکن تاج‌دار از بین پنج کارت باقی‌مانده یک کارت دیگر را به صورت تصادفی و به پشت می‌سوزاند و از بین چهار کارت باقی‌مانده یک کارت انتخاب می‌کند و بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپ‌اش می‌دهد و تا تمام شدن کارت‌ها این روند ادامه پیدا می‌کند. بازیکن آخر از بین دو کارت، یکی را انتخاب می‌کند و کارت باقی‌مانده را به پشت می‌سوزاند. در انتها هر بازیکن باید دو کارت نقش داشته باشد و سه کارت نیز به پشت سوخته باشد.

## استفاده از هشت کارت نقش

شما می‌توانید با کم کردن کارت‌های نقش سطح پیچیدگی بازی را کم کنید. توجه داشته باشید این روش فقط در حالت‌های چهار تا هفت نفره ممکن است. برای این روش، باید نقش شماره ⑨ را از بازی خارج کنید. روند بازی همانند روش قبلی است با این تفاوت که باید با توجه به جدول زیر کارت‌های نقش را بسوزانید. بقیه‌ی اقدامات در مرحله‌ی انتخاب نقش، نوبت و امتیازشماری به همان شکل سابق است.

تعداد بازیکن‌ها	تعداد کارت سوخته به رو	تعداد کارت سوخته به پشت
۴ نفر	۲	۱
۵ نفر	۱	۱
۶ نفر	۰	۱
۷ نفر	۰	۱

**قانون ویژه‌ی برای بازی هفت نفره:** پس از این که بازیکن ششم آخرین کارت شخصیت را به بازیکن هفتم داد، بازیکن هفتم کارت نقش سوخته را برمی‌دارد و از بین این دو کارت، یکی را انتخاب می‌کند و دیگری را به پشت می‌سوزاند.

## اصطلاحات بازی

- **دور:** وقتی تمام نقش‌های بازی فراخوانده می‌شوند و نقش آخر تمام اقدامات خود را انجام می‌دهد یک دور به پایان رسیده است.
- **اعلام نقش:** هر گاه قصد کشتن، سحر کردن یا دزدی کردن از یک بازیکن را داشته باشید باید نام نقش او را صدا بزنید و صبر کنید تا نوبت او فراخوانده شود. شما نمی‌توانید نام یکی از هم‌بازی‌هایتان را اعلام کنید.
- **دریافت منابع:** انتخاب یکی از این دو، برداشتن کارت از دسته کارت‌های وسط یا برداشتن سکه از بانک.
- **سوزاندن کارت:** سوزاندن کارت در موقعیت‌های مختلف معانی متفاوتی دارد. عمدتاً این اصطلاح در مرحله‌ی انتخاب نقش صورت می‌گیرد و ممکن است به رو یا به پشت باشد. توجه کنید سوزاندن کارت با برگرداندن آن به جعبه‌ی بازی تفاوت دارد.
- **ساختن سازه:** هر گاه پس از پرداخت هزینه‌ی یک سازه، آن را پیش روی خود گذاشتید، در واقع آن سازه را ساخته‌اید.
- **محدودیت ساخت و ساز:** شامل ساختن بیش از یک سازه در هر نوبت و ساختن سازه‌ی تکراری در هر شهر است.
- **سازه‌ی تکراری:** اگر از یک سازه در شهر خود داشته باشید، سازه‌ی دیگری که هم‌نام آن است یک سازه‌ی تکراری محسوب می‌شود و در بیشتر مواقع ساختن آن در شهر ممنوع است.
- **نابود کردن سازه:** فقط سردار چنین قابلیتی دارد. او برای نابود کردن یک سازه باید یک سکه کمتر از ارزش آن سازه پرداخت کند و آن را زیر دسته کارت‌های سازه قرار دهد.
- **خراب کردن:** هر گاه خودتان یکی از کارت‌های سازه‌ی شهرتان را می‌سوزانید و زیر دسته‌ی کارت‌ها می‌گذارید، در واقع آن سازه را خراب کرده‌اید.
- **مصادره:** هر گاه یک سازه‌ی ساخته شده‌ی یکی از بازیکن‌ها را به هر طریقی از او گرفتید و به شهر خودتان منتقل کردید، در واقع آن سازه را مصادره کرده‌اید.
- **شهر:** مجموع سازه‌های ساخته شده‌ای که پیش روی خود گذاشته‌اید یک شهر را تشکیل می‌دهند.
- **شهر کامل:** شهری که تعداد سازه‌هایش در بازی چهار تا هشت نفره به هفت سازه و در بازی دو و سه نفره به هشت سازه رسیده باشد، شهر کامل است.
- **تاج دار:** بازیکنی که تاج را در اختیار دارد بازیکن تاج‌دار نامیده می‌شود.
- **بانک:** بانک جایی است که سکه‌های بازی در آنجا تلبار می‌شوند.
- **محل نگهداری سکه:** هر بازیکن یک محل نگهداری سکه دارد که باید هزینه‌های مورد نیاز در طول بازی را از آنجا پرداخت کند. شما باید سکه‌های خود را جایی بگذارید که در معرض دید همه باشد.

## ترکیب کارت‌ها

شما می‌توانید پس از کسب تجربه یا در صورتی که قبلاً «دژ» را بازی کرده‌اید با تغییر نقش‌ها و سازه‌های خاص در بازی خود تنوع ایجاد کنید. در صفحه‌های ۱۸ و ۱۹ ترکیب‌های پیشنهادی ارائه شده‌اند که می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید. یا می‌توانید با توجه به قوانین و استثناهای زیر، با ترکیب‌های متنوعی از کارت‌های نقش و سازه‌ی خاص بازی کنید. قبل از شروع بازی از هر کدام از نقش‌های ❶ تا ❹ یکی را انتخاب کنید. این‌ها نقش‌هایی هستند که در بازی شما حضور دارند. نشان‌های نقش مطابق با این کارت‌ها را از بین نشان‌ها جدا کرده و به ترتیب اعداد در وسط میز بگذارید. این نشان‌ها یادآور نقش‌هایی هستند که در بازی استفاده می‌شوند. بقیه‌ی کارت‌ها و نشان‌های نقش را به جعبه‌ی بازی برگردانید. همچنین از کارت‌های سازه‌ی خاص نیز ۱۴ کارت **با هزینه‌های ساخت متنوع** را انتخاب کنید و با ۵۴ کارت سازه‌ی اصلی بر بزنید و بقیه‌ی کارت‌های خاص را به جعبه برگردانید. در ترکیب کردن کارت‌ها به استثناهای زیر توجه کنید:

### ● استثنای اول:

حضور نقش شماره ❹ در بازی چهار تا هفت نفره اختیاری، در بازی سه و هشت نفره اجباری و در بازی دونفره ممنوع است.

### ● استثنای دوم:

در بازی‌های سه و چهار نفره، سلطان بانو قابل استفاده نیست و باید از کارت‌های محتسب یا کاشی‌کار برای نقش شماره ❹ استفاده کنید.

### ● استثنای سوم:

در بازی دونفره، کارت تاج‌بخش قابل استفاده نیست و باید از کارت‌های شاه یا ولیعهد برای نقش شماره ❺ استفاده کنید.

## ترکیب‌های پیشنهادی

امکان ترکیب‌های متنوعی وجود دارد که تعدادی از آن‌ها را پیشنهاد می‌دهیم. با توجه به سبک مورد علاقه‌ی بازیکن‌ها، می‌توانید هر کدام را که مایل هستید بازی کنید.

### منتفذان شهیر

این لیست کمتر تهاجمی است، راه‌های بیشتری برای دفاع از دارایی‌های خود دارید و شامل چندین راه جایگزین برای به‌دست آوردن منابع می‌شود.

#### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

کارخانه	① ساحره
سازه‌بندی	② جاسوس
بارو	③ کف‌بین
شهر متروکه	④ تاج‌بخش
برج عاج	⑤ حکیم
قورخانه	⑥ تاجر
کتابخانه	⑦ محقق
موزه	⑧ مستوفی
رصدخانه	⑨ کاشی‌کار
باغ	
نوانخانه	
کان سنگ	
جادوخانه	
آهنگری	

### گماشتگان دسیسه

این لیست دارای تقابل قوی و مستقیم بین بازیکن‌ها با استفاده از جنبه‌های حیله‌گری و بدجنسی در بازی است.

#### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

زرادخانه	① ساحره
توپ‌خانه	② باج‌گیر
دروازه‌ی ملل	③ تردست
کان زر	④ تاج‌بخش
قورخانه	⑤ درویش
بقعه	⑥ کیمیاگر
موزه	⑦ معمار
شهر خاموش	⑧ سردار
باغ	⑨ محتسب
نوانخانه	
کان سنگ	
دفینه	
آهنگری	
تماشاخانه	

### اشراف بلندپرواز

این لیست بر ساخت‌وساز تمرکز دارد و شامل راه‌هایی برای ساختن چند سازه در یک نوبت است.

#### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

دیوان‌خانه	① مباشر
کارخانه	② راهزن
سازه‌بندی	③ جادوگر
بارو	④ ولیعهد
شهر متروکه	⑤ حکیم
قورخانه	⑥ ملاک
شهر خاموش	⑦ معمار
باغ	⑧ والی
نوانخانه	⑨ سلطان‌بانو
کان سنگ	
جادوخانه	
اسطبل	
پیکره	
لانه‌ی دزدان	

## اشراف شرور

این لیست مبارزه‌ای بدون محدودیت، همراه با دسیسه و خشونت است که برای بازیکن‌های تازه‌کار مناسب نیست.

### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

زرادخانه	① آدم‌کش
توپ‌خانه	② راهزن
دروازه‌ی ملل	③ تردست
کان زر	④ ولیعهد
خزانه	⑤ مرشد
برج عاج	⑥ تاجر
کیمیاگری	⑦ سیاح
نقشه‌خانه	⑧ سردار
بقعه	⑨ محتسب
موزه	
جادوخانه	
پیکره	
لانه‌ی دزدان	
سقاخانه	

## نمایندگان سرسخت

این لیست امکان ترکیبی بسیار متنوع از نقش‌ها و کارت‌های سازه می‌دهد به نحوی که می‌توان با ترکیب‌های درست به قدرت زیادی در بازی رسید.

### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

توپخانه	① آدم‌کش
دیوان‌خانه	② جاسوس
شهر متروکه	③ کف‌بین
خزانه	④ شاه
کیمیاگری	⑤ مرشد
کتابخانه	⑥ ملّاک
نقشه‌خانه	⑦ محقق
رصدخانه	⑧ مستوفی
جادوخانه	⑨ کاشی‌کار
دفینه	
آهنگری	
اسطبل	
پیکره	
سقاخانه	

## اعیان فریب‌کار

این لیست شامل مقداری بلوف زدن است و راه‌های زیادی برای گریختن از دسیسه‌های شوم رقبا و پیشی گرفتن از آنها به بازیکن‌ها می‌دهد.

### کارت نقش کارت سازه‌ی خاص

دروازه‌ی ملل	① مباشر
کارخانه	② باج‌گیر
سازه‌بندی	③ جادوگر
شهر متروکه	④ شاه
کیمیاگری	⑤ درویش
شهر خاموش	⑥ کیمیاگر
باغ	⑦ سیاح
نوانخانه	⑧ والی
دفینه	⑨ سلطان‌بانو
آهنگری	
اسطبل	
تماشاخانه	
لانه‌ی دزدان	
سقاخانه	

## قابلیت نقش‌ها

در این قسمت به توضیح مفصل قابلیت هر نقش می‌پردازیم.

به خاطر داشته باشید استفاده از قابلیت‌های نقش در نوبتتان **اختیاری** است. می‌توانید از هر قابلیت نقش خود یک بار استفاده کنید. اجباری نیست در نوبتتان از تمام قابلیت‌های یک نقش هم‌زمان استفاده کنید و اگر برای استفاده از هر قابلیت، زمان مشخص نشده باشد، در هر زمان از نوبت خود می‌توانید از هر یک از قابلیت‌هایتان استفاده کنید. مثلاً برخی از نقش‌ها دارای قابلیت‌هایی هستند که برای نوع خاصی از سازه‌های شهرشان منابع کسب می‌کنند. می‌توانید انتخاب کنید که چه زمانی منابع را دریافت کنید.

می‌تونن یکی رو به قتل برسونن. **آدمکش**

در نوبت و در صورت تمایل، نام یک نقش را به عنوان مقتول اعلام کن. او تا زمانی که نوبتش فرا نرسد، نباید چیزی در مورد نقشش بگوید. وقتی که نوبت مقتول فرارسید، او اجازه‌ی انجام هیچ کاری را ندارد (حتی نشان دادن کارتش) و بدون اینکه کسی متوجه شود مقتول چه کسی است، نوبتش به طور کامل از بین می‌رود.



می‌تونن یکی رو طلسم کنن. **ساحره**

ابتدا طبق روال عادی منابع دریافت کن و بعد از آن نام نقشی را که می‌خواهی طلسم کنی اعلام کن. سپس نوبت متوقف می‌شود. در این زمان نمی‌توانی سازه‌ای بسازی، فقط می‌توانی از ویژگی سازه‌های خاصی که به دریافت منابع مرتبط هستند استفاده کنی، یعنی کان زر، کتابخانه و رصدخانه. هر وقت نوبت نقشی رسید که طلسمش کرده‌ای، او **فقط منابع را دریافت می‌کند** و نوبتش تمام می‌شود؛ نمی‌تواند سازه بسازد و از قابلیت‌های نقشش استفاده کند؛ حتی نمی‌تواند منابع بیشتری دریافت کند. مثلاً اگر تاجر را طلسم کردی، او یک سکه‌ی اضافه تاجر و همچنین سکه‌ی اضافی بابت سازه‌های سبز را دریافت نمی‌کند. حالا می‌توانی با قابلیت نقشی که طلسم کردی باقی نوبت را بازی کنی که شامل **دریافت منابع اضافی و قابلیت‌ها و محدودیت‌ها** می‌شود.. (مثال برای قابلیت‌ها: حکیم در برابر نقش شماره ۸) محافظت می‌شود و معمار سازه‌های بیشتری می‌تواند بسازد.)



(مثال برای محدودیت‌ها: سیاح نمی‌تواند سازه بسازد.)

فقط می‌توانی با کارت‌های دست خودت بازی کنی و از سکه‌های خودت پرداخت کنی، با توجه به سازه‌های شهرت منابع دریافت می‌کنی و در شهر خودت سازه می‌سازی. نمی‌توانی از ویژگی‌های سازه‌های خاص بازیکنی که طلسم کرده‌ای استفاده کنی. اگر بازیکن طلسم شده این دور در بازی حضور نداشته باشد، نمی‌توانی ادامه‌ی نوبتت را بازی کنی.

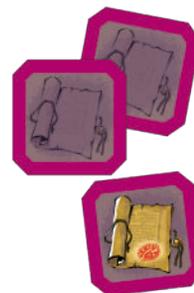
اگر باج‌گیر طلسم شده باشد، درست مثل خود او نشان‌های تهدید را روی نشان‌های نقش قرار بده و از آن‌ها باج بگیر و در صورتی که بازیکنی باج ندهد، به جای باج‌گیر نشان تهدید را رو کن.

اگر شاه یا ولیعهد طلسم شوند، تاج شاهی را نگه می‌دارند و تاج به تو نمی‌رسد. اگر تاج‌بخش طلسم شود، تعیین می‌کنی تاج را به کدام بازیکن بدهی و از او منابع بگیری.

### مباشر | اول کن توبه سازه‌های بقیه گیر کرده!

سه نشان خود را دریافت کن و آن‌ها را به انتخاب خودت **به پشت**، پایین نشان سه نقش مختلف بگذار. پشت یکی از نشان‌ها تصویر یک اختاریه‌ی مهردادار  وجود دارد و فقط بازیکنی که این نشان را دریافت کرده مدنظر است. (دو بازیکن دیگر که نشان‌های اختاریه‌ی بدون مهر دریافت کرده‌اند ممکن است اسیر بلوف شوند.) می‌توانی سازه‌ای را که این بازیکن **با پرداخت هزینه** می‌سازد، با رو کردن و نشان دادن اختاریه مصادره کنی و بدون پرداخت هزینه، آن را در شهر خودت بسازی. این اتفاق یعنی بازیکنی که اختاریه را دریافت کرده نمی‌تواند سازه‌ی دیگری بسازد مگر اینکه او این قابلیت را داشته باشد که بیش از یک سازه در نوبتش بسازد (مثل معمار و محقق). در این صورت فقط می‌توانی **اولین سازه‌ای** را که او ساخته مصادره کنی. اگر سازه‌ی تکراری (به همین نام) در شهرت وجود داشته باشد، نمی‌توانی آن سازه را مصادره کنی. در نهایت بازیکن هدف هزینه‌ی ساخت سازه‌ی مصادره شده را به‌طور کامل از بانک پس می‌گیرد.

با توجه به تفاوت مفهوم مصادره کردن و ساختن، نمی‌توانی سازه‌ی مصادره شده را مجدداً مصادره کنی.



## ۲ راهزن

می‌تونی جیب یکی رو خالی کنی!

در نوبت و در صورت تمایل، نام یک نقش را اعلام کن. او تا زمانی که نوبتش فرا نرسد نباید چیزی در مورد نقشش بگوید. وقتی نوبتش فرا رسید، باید کارت خودش را به همه نشان دهد و تمام سکه‌هایی را که **از دور قبل ذخیره کرده** به شما بدهد.



نمی‌توانی از نقش شماره ① (آدم‌کش، ساحره و مباشر) و نقشی که به قتل رسیده یا طلسم شده دزدی کنی. (وجدانم خوب چیزیه!)

## ۲ جاسوس

اگر درست حدس بزنی...

یک **بازیکن** را انتخاب کن و یک نوع سازه (آیینی، نظامی، سلطنتی، تجاری یا خاص) را اعلام کن. سپس **کارت‌های دست** آن بازیکن را ببین و به تعداد کارت‌هایی که از آن نوع سازه در دست دارد، از او سکه بگیر و به همان تعداد از دسته کارت‌ها کارت بردار. اگر تعداد کارت‌هایی که از آن نوع سازه در دست داشت بیشتر از تعداد سکه‌هایش بود، تمام سکه‌هایش را بگیر اما همچنان به میزان کارت‌های دستش، کارت جدید بردار.



## ۲ باج‌گیر

وای به حالشون، اگه تهدیدت جدی باشه!

هر دو نشان تهدید را بردار و آن‌ها را به انتخاب خودت **به پشت**، پایین نشان دو نقش مختلف بگذار. نشانی که پشتش تصویر رنگی چماق دارد یک تهدید جدی و واقعی است و نشانی که تصویر چماق بدون رنگ دارد یک تهدید پوشالی است. زمانی که بازیکن تهدیدشده فراخوانده می‌شود، **ابتدا منابع را دریافت کرده** و سپس باید تهدید را برطرف کند.

● او می‌تواند باج بدهد تا دست از سرش برداری (**نصف سکه‌هایش** گرد شده به پایین)، در این صورت **باید** باج را قبول کنی و **بدون این که نشان تهدید را برگردانی** آن را از کنار نشان نقشش برداری. اگر بازیکن تهدیدشده فقط یک سکه داشته باشد، از پرداخت باج معاف می‌شود.



نمی‌توانی نشان تهدید را به نقش شماره ① (آدم‌کش، ساحره و مباشر) و نقشی که به قتل رسیده یا طلسم شده بدهی، ولی می‌توانی به نقشی که نشان اختاریه دریافت کرده است، نشان تهدید هم بدهی.

● او می‌تواند زیر بار حرف زور نرود و باج ندهد چون فکر می‌کند این یک تهدید پوشالی است. در این صورت نشان تهدید کنار نقشش را رو کن. اگر تهدید واقعی بود، **تمام سکه‌هایش** را بگیر.

بازیکن تهدیدشده قبل از ساخت‌وساز و اجرای قابلیت نقشش، باید تهدید را برطرف کند و فقط می‌تواند از ویژگی کارت‌های مربوط به جمع‌آوری منابع استفاده کند. یعنی کان زر، کتابخانه و رصدخانه.

### ۳ تر دست

بابا تو دیگه کی هستی، دست شیطونو بستنی!

یکی از این دو کار را به انتخاب خودت انجام بده:

- همه‌ی کارت‌های سازه‌ی دستت را با همه‌ی کارت‌های سازه‌ی دست یکی دیگر از بازیکن‌ها عوض کن. اگر هیچ کارتی در دستت نیست، همه‌ی کارت‌های یک بازیکن را از او بگیر.
- می‌توانی ابتدا ساخت‌وساز انجام دهی سپس کارت‌های دستت را با بازیکن دیگر عوض کنی.
- هر تعداد کارت که مایل هستی از دست خودت بسوزان و زیر دسته کارت‌های سازه قرار بده و به همان تعداد از روی دسته، کارت بردار.



### ۳ جادوگر

می‌تونم با جادو جنبل محدودیت‌ها رو دور بزنی!

یک بازیکن را انتخاب کن و کارت‌های دستش را بدون این که بقیه روی آن‌ها را ببینند نگاه کن و یکی از کارت‌هایش را انتخاب کن و **یکی** از دو کار زیر را انجام بده:

- می‌توانی بلافاصله با پرداخت هزینه‌اش آن کارت را در شهر خودت بسازی. در این صورت ساختن این سازه به‌عنوان محدودیت ساخت و ساز در این نوبت **حساب نمی‌شود**. یعنی می‌توانی در این نوبت تا دو سازه بسازی.
- می‌توانی این کارت را به دستت اضافه کنی و هر زمان که مایل بودی آن را بسازی. در



این صورت باید طبق روال بقیه‌ی سازه‌ها بابت ساخت این سازه هزینه پرداخت کنی و تمام محدودیت‌های ساخت‌وساز روی آن اعمال می‌شود. در این نوبت می‌توانی بر خلاف محدودیت‌های ساخت و ساز، در شهرت سازه‌ی تکراری بسازی.

### ۳ کف‌بین



از دست هر بازیکن یک کارت به صورت تصادفی بیرون بکش و به دست اضافه کن و به جای آن به هر یک از آن‌ها یک کارت از دستت بده. هم می‌توانی دقیقاً همان کارتی را که گرفته‌ای به آن بازیکن پس بدهی، هم می‌توانی از کارت‌های خودت به او بدهی و هم از کارت‌هایی که از بازیکن دیگر گرفته‌ای. اگر بازیکنی کارتی در دست نداشت، نه کارتی از او می‌گیری و نه کارتی به او می‌دهی. همچنین می‌توانی در این نوبت تا دو سازه بسازی.

### ۴ شاه



به محض این که بازیکن تاج‌دار نقش‌ت را صدا کرد، تاج را از او بگیر. اگر هیچ بازیکنی در این دور نقش شاه را انتخاب نکرده باشد، بازیکن تاج‌دار، در دور بعد هم تاج‌دار خواهد ماند. از زمان تحویل گرفتن تاج تو مسئول خواندن نقش‌ها هستی و همچنین در دور بعد، تو شروع‌کننده‌ی مرحله‌ی انتخاب نقش خواهی بود.

اگر آدمکش تو را به قتل رسانده باشد، تمام قابلیت‌هایت را در این دور از دست خواهی داد؛ تا پایان دور چیزی در مورد نقش‌ت نگو. اما در پایان این دور کارت نقش‌ت را نشان بده و تاج را تحویل بگیر.

اگر به دست ساحره طلسم شده باشی، باز هم تاج را می‌گیری.

به‌ازای هر کارت سازه‌ی سلطنتی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

## ۴ تاج‌بخش

توارث تاج و تخت رو انتخاب می‌کنی.



به محض این که بازیکن تاج دار نقشت را صدا کرد، تاج را از او بگیر و به یک بازیکن دیگر (به غیر از خودت) بده، سپس به عنوان مزدگانی یا یک سکه از او بگیر یا یک کارت به صورت تصادفی از دستش بیرون بکش و به دست اضافه کن. اگر هیچ بازیکنی در این دور نقش تاج‌بخش را انتخاب نکرده باشد، بازیکن تاج‌دار، در دور بعد هم تاج‌دار خواهد ماند.

اگر آدمکش تو را به قتل رسانده باشد، تمام قابلیت‌هایت را در این دور از دست خواهی داد؛ تا پایان دور چیزی در مورد نقشت نگو. اما در پایان این دور کارت نقشت را نشان بده و تاج را تحویل بگیر و به بازیکن دیگری بده. فقط در این صورت مزدگانی در کار نیست و نمی‌توانی از او کارت یا سکه بگیری.

تاج‌بخش در بازی دونفره استفاده نمی‌شود.

به‌ازای هر کارت سازی سلطنتی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

## ۴ ولیعهد

اگر شاه‌نباشه تو وارث تاج و تختی.



به محض این که بازیکن تاج‌دار نقشت را صدا کرد، تاج را از او بگیر. از زمان تحویل گرفتن تاج تو مسئول خواندن نقش‌ها هستی و همچنین در دور بعد، تو شروع کننده‌ی مرحله‌ی انتخاب نقش خواهی بود. اگر هیچ بازیکنی در این دور نقش ولیعهد را انتخاب نکرده باشد، بازیکن تاج‌دار، در دور بعد هم تاج‌دار خواهد ماند.

اگر آدمکش تو را به قتل رسانده باشد، تمام قابلیت‌هایت را در این دور از دست خواهی داد؛ تا پایان دور چیزی در مورد نقشت نگو. اما در پایان این دور کارت نقشت را نشان بده و تاج را تحویل بگیر.

اگر به‌دست ساحره طلسم شده باشی، باز هم تاج را می‌گیری.

به‌ازای هر کارت سازی سلطنتی  که در شهر خود داری، یک کارت از دسته کارت‌های سازی بکش.



### حکیم

در این شهر ویرانی در کار نیست.

نقش شماره ۸ (سردار، والی یا مستوفی) نمی‌تواند هیچ کدام از سازه‌های شهرت را خراب کند، مگر این که تو به دست آدمکش کشته شده باشی.

اگر به دست ساحره طلسم شده باشی، نقش شماره ۸ نمی‌تواند از قابلیت نقشش روی سازه‌های ساحره استفاده کند ولی می‌تواند از قابلیت نقشش روی سازه‌های شهر تو استفاده کند.

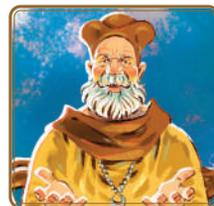
به‌ازای هر کارت سازه‌ی آیینی که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.



### درویش

ثروت به درد تو نمی‌خورد.

در هر مرحله‌ای از نوبت که می‌خواهی این قابلیت را اجرا کنی (چه قبل از دریافت منابع و چه بعد از آن)، اگر **ثروتمندترین بازیکن نبودی**، بازیکنی که بیشترین سکه را دارد باید به تو یک سکه بدهد. اگر سکه‌های چند بازیکن با هم برابر بود، می‌توانی انتخاب کنی از کدام بازیکن سکه بگیری. اگر تعداد سکه‌هایت با ثروتمندترین بازیکن یا بازیکن‌ها برابر بود، سکه‌ای دریافت نمی‌کنی. به‌ازای هر کارت سازه‌ی آیینی که در شهر خود داری، می‌توانی هر ترکیبی از سکه و کارت که می‌خواهی دریافت کنی. مثلاً اگر سه سازه‌ی آیینی در شهرت داری، می‌توانی فقط سه سکه بگیری، یا دو سکه و یک کارت، یا دو کارت و یک سکه، یا فقط سه کارت. فقط قبل از دریافت باید اعلام کنی که می‌خواهی با چه ترکیبی منابع را دریافت کنی.



### مرشد

می‌تونی بسازی، حتی اگه دستت تنگه!

اگر برای ساخت یک سازه سکه کم داشتی، برای **جبران سکه و کمبود بودجه‌ی ساخت**، از کارت‌های دستت به یک بازیکن بده و از سکه‌هایش بردار (به‌ازای هر کارت یک سکه) سپس هزینه‌ی سازه را پرداخت کن و آن سازه را در شهرت بساز. بازیکن مورد نظر نمی‌تواند به مرشد سکه ندهد و مرشد هم نمی‌تواند بیشتر از نیازش از کسی سکه بگیرد.

اگر هیچ بازیکنی هیچ سکه‌ای نداشت تو هم نمی‌توانی سازه‌ای بسازی.

مرشد می‌تواند ابتدا با توجه به کارت‌های سازه‌ی آیینی که پیش‌تر ساخته از بانک سکه بگیرد و بعد قابلیت نقشش را اجرا کند.

### تاجر

پول برات پول میاره!

در ابتدای نوبت یک سکه‌ی **اضافه** از بانک بگیر (حتی اگر دریافت کارت را انتخاب کرده‌ای). به‌ازای هر کارت سازه‌ی تجاری که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

یکی از قابلیت‌های تاجر این است که می‌تواند به‌ازای هر سازه‌ی تجاری سبز رنگ ساخته شده یک سکه بگیرد (حتی اگر در هنگام دریافت منبع، برداشتن کارت را انتخاب کرده باشد). اما می‌توانی ابتدا، فقط یک سکه‌ی اضافه دریافت کنی، سپس سازه‌ی مدنظرت را که یک سازه‌ی تجاری است، بسازی و در انتها به‌ازای تمام سازه‌های تجاری که ساخته‌ای سکه دریافت کنی (حتی به‌ازای سازه‌ی جدید).



### کیمیاگر

می‌تونی خاک رو به طلا تبدیل کنی!

در پایان نوبت همه‌ی سکه‌هایی را که فقط برای ساخت سازه در این نوبت خرج کرده‌ای پس بگیر. بنابراین سکه‌هایی که برای کارهای دیگر پرداخت کرده‌ای بازگردانده نمی‌شوند (مثلاً اگر برای قابلیت کارت آهنگری به محتسب سکه پرداخت کرده‌ای، نمی‌توانی آن را پس بگیری). به عبارتی می‌توانی در این نوبت مجانی سازه بسازی. **به شرط این که سکه‌ی کافی برای ساخت آن سازه را داشته باشی.**



در صورتی که مباشر به شما اختاریه داده باشد و اگر سازه‌ای بسازی و پس از رو شدن اختاریه متوجه شوی که آن اختاریه مهردار است، نباید هزینه‌ی ساخت آن سازه را از بانک پس بگیری.

### ملاک



اگه به کسب و کار مردم کمک کنی، جات وسط بهشته!

در این دور، ساختن **سازه‌های تجاری** مشمول محدودیت ساخت و ساز نمی‌شود. یعنی می‌توانی علاوه بر سازه‌ای که اجازتی ساخت آن را به صورت معمول در نوبت داری، به هر تعدادی که می‌خواهی و **به شرط پرداخت هزینه‌ی ساخت**، سازه‌ی تجاری بسازی. به‌ازای هر کارت سازه‌ی تجاری  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.



### معمار



تو توی ساختن حرف نداری.

در ابتدای نوبت دو کارت **اضافه** از روی دسته کارت‌های سازه بردار. (حتی اگر دریافت سکه را به عنوان دریافت منبع انتخاب کرده باشی) همچنین در نوبت می‌توانی **به شرط پرداخت هزینه**، تا سه سازه‌ی هم‌زمان در شهر خودت بسازی.



### سیاح



یه جابند نمی‌شی. این هم خوبه هم بد!

بدون توجه به این که در مرحله‌ی دریافت منبع کارت گرفته‌ای یا سکه، چهار سکه از بانک بردار یا چهار کارت جدید دریافت کن. اما در این نوبت **نمی‌توانی** هیچ سازه‌ای بسازی.



### محقق



پاداش تو آگاهی.

هفت کارت از روی دسته کارت‌ها بردار. یکی را برای خودت بردار و شش کارت دیگر را بُر بزن و روی دسته کارت‌ها بگذار. همچنین در این نوبت می‌توانی تا دو سازه بسازی.



## سردار



پشت سرت خرابی جامی داری.



می‌توانی یک **سازه‌ی ساخته‌شده** از شهر یک بازیکن دیگر را، به انتخاب خودت، نابود کنی. برای این کار باید هزینه‌ای برابر با **یک سکه کمتر** از هزینه‌ی ساخت آن کارت سازه را **به بانک** پرداخت کنی و آن کارت را زیر دسته کارت‌های سازه‌ی قرار دهی (کارت سازه با هزینه‌ی سه سکه را با پرداخت دو سکه، کارت سازه با هزینه‌ی دو سکه را با پرداخت یک سکه، و کارت سازه با هزینه‌ی یک سکه را رایگان نابود کن). همچنین می‌توانی در صورت نیاز، یکی از سازه‌های شهر خودت را با پرداخت هزینه‌ی آن نابود کنی. به‌ازای هر کارت سازه‌ی نظامی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

نمی‌توانی از یک شهر کامل، سازه‌ای را نابود کنی.

## مستوفی



تو استاد بده بستونی!



می‌توانی یکی از **سازه‌های ساخته‌شده** در شهرت را با یکی از **سازه‌های ساخته‌شده‌ی** هر یک از بازیکن‌های دیگر عوض کنی. در صورتی که سازه‌ات هزینه‌ی پایین‌تری نسبت به سازه‌ی بازیکن دیگر داشته باشد، مابه‌التفاوت قیمتش را باید به آن بازیکن پرداخت کنی. اگر سازه‌ات هزینه‌ی بیشتری داشته باشد، آن بازیکن سکه‌ای بابت مابه‌التفاوت پرداخت نمی‌کند.

نمی‌توانی از یک شهر کامل سازه‌ای را بگیری یا سازه‌ای را از کسی بگیری که در شهر خودت داری اما می‌توانی اگر شهر خودت کامل شده یکی از سازه‌های شهرت را با یک بازیکن دیگر عوض کنی به شرطی که او این سازه را در شهرش نداشته باشد.

به‌ازای هر کارت سازه‌ی نظامی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

## ۸ والی

چشم‌ت دنبال ملک ارزونه



یکی از **سازه‌های ساخته‌شده** در شهر یکی از بازیکن‌ها را مصادره کن که ارزش آن سه سکه یا کمتر باشد. هزینه‌ی آن را به بازیکن مورد نظر پرداخت کن و این سازه را در شهر خودت قرار بده و بدون پرداخت هزینه‌ی دیگری آن را بساز.

نمی‌توانی از یک شهر کامل سازه‌ای را برداری یا سازه‌ای را از کسی بگیری که در شهر خودت داری.

به‌ازای هر کارت سازه‌ی نظامی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

## ۹ سلطان بانو

دست سرنوشت تورو کجامی‌شونه؟



اگر کنار بازیکنی نشسته‌ای که نقش شماره  (شاه، تاج‌بخش یا ولیعهد) را رو کرده است، سه سکه از بانک بردار. اگر نقش شماره  به قتل رسیده بود، در انتهای دور که کارت نقشش رو شد، در صورتی که کنارش نشسته بودی باز هم می‌توانی سه سکه برداری.

نقش سلطان بانو فقط در بازی پنج نفره و بیشتر استفاده می‌شود.

## ۹ کاشی‌کار

خاک را به هنر کیمیا می‌کنی.



می‌توانی حداکثر دو سازه‌ی شهرت را با قرارداد دادن یکی از سکه‌های روی هر کدام زیباسازی کنی. سکه را برای یادآوری روی کارت سازه بگذار. از این به بعد ارزش و امتیاز این سازه با یک واحد بیشتر محاسبه می‌شود و در پایان بازی هم یک امتیاز بیشتر به همراه دارد. همچنین سردار برای تخریب سازه‌ی زیباسازی شده، باید یک سکه بیشتر پرداخت کند.

هر سازه فقط یک بار می‌تواند زیباسازی شود.

توهرکی رو به ره بینی، گریانش رو می گیری.



زمانی که محتسب در بازی حضور دارد، بازیکن‌ها باید به ازای ساخت **هر سازه‌ای که می‌سازند** مالیات پرداخت کنند. اگر یک بازیکن این قابلیت را داشته باشد که بیش از یک سازه در شهرش بسازد باید بابت هر کدام جداگانه مالیات پرداخت کند. بلافاصله پس از این که هر بازیکن سازه‌ای در شهرش ساخت، باید یک سکه در کنار نشان نقش محتسب قرار دهد.

فقط خود محتسب و بازیکن یا بازیکن‌هایی که هیچ سکه‌ای ندارند معاف از مالیات هستند. اگر بازیکنی به هر نحوی برای ساخت یک سازه هزینه‌ای پرداخت نکند باز هم باید مالیات پرداخت کند.

اگر در یک نوبت محتسب حضور نداشته باشد یعنی اول دور سوخته و از دور بازی خارج شده باشد یا توسط هیچ بازیکنی انتخاب نشده باشد یا توسط آدمکش کشته شده باشد، همچنان همه‌ی بازیکن‌ها باید مالیات پرداخت کنند. یعنی اگر در هر صورتی محتسب در یک دور حضور نداشته باشد سکه‌ها به دور بعد منتقل خواهند شد.

در هر مرحله‌ای از نوبت که می‌خواهی این قابلیت را اجرا کنی **همه‌ی مالیات‌های پرداخت شده** را بردار.

در بازی دو و سه نفره، کسی که نقش محتسب را به عنوان یکی از نقش‌هایش انتخاب کرده، هنگام بازی در نقش دیگرش باید مالیات پرداخت کند.

اگر مباشر سازه‌ای را مصادره کند، مالیات آن سازه به عهده‌ی خود اوست، نه بازیکنی که سازه‌اش مصادره شده است.

## تأثیرات سازه‌های خاص

هر سازه‌ی خاص تأثیرات منحصر به فردی دارد که روی کارت‌ها نوشته شده است. این تأثیرات شامل کارهای گوناگون است، مانند دریافت منابع بیشتر یا امتیاز اضافی در پایان بازی. در ادامه به نکاتی در مورد کارت‌های خاص می‌پردازیم.

● کارت‌های سازه‌ی خاص فقط زمانی که ساخته شده باشند تأثیراتشان اعمال خواهد شد. می‌توانی از همان دوری که این سازه‌ها را ساخته‌ای از قابلیت آن‌ها استفاده کنی. (به غیر از دینه)

● استفاده از تأثیرات سازه‌ها اختیاری است، مگر این که کلمه‌ی **باید** یا **نمی‌توان** روی آن‌ها قید شده باشد.

● کارت‌هایی که با عبارت «در نوبت» شروع شده‌اند فقط در نوبت خودتان تأثیر گذار و قابل استفاده‌اند.

**اسطبل:** اگر به دست مباشر مصادره شود، بازیکن همچنان می‌تواند یک سازه‌ی دیگر در این نوبت بسازد.

**بارو:** این کارت بر سازه‌ای که مستوفی برای تعویض از دست خودش به دیگری می‌دهد اثر ندارد.

**باغ:** اگر ساحره مالک این کارت باشد و نوبت خود را از سر بگیرد (مثلاً در صورتی که نقشی که طلسم کرده در این دور حضور نداشته باشد) نمی‌تواند از قابلیت این کارت استفاده کند.

**برج عاج:** اگر در پایان بازی برج عاج و شهر مترو که تنها سازه‌های خاص ساخته شده در یک شهر باشند و بازیکن تصمیم بگیرد شهر مترو که را به‌عنوان یک نوع دیگر از کارت‌های سازه (سازه‌ی اصلی) انتخاب کند، امتیاز برج عاج را دریافت می‌کند.

**بقعه:** این سازه فقط در پایان بازی، دو سازه محسوب می‌شود. در بازی دو و سه نفره اگر حداقل شش سازه یا بیشتر در شهرت داری، نمی‌توانی این کارت را بسازی.

**پیکره:** در صورتی که در دور آخر بازی پیکره را در شهرتان ساخته‌اید و نقش شاه یا ولیعهد را دارید می‌توانید به محض فراخوانده شدن نقشتان تاج را در اختیار بگیرید و به شرط خراب نشدن پیکره تا آخر آن دور، امتیاز آن را به دست آورید.

**تماشاخانه:** مالک این کارت می‌تواند انتخاب کند با چه کسی کارتش را عوض کند، ولی نمی‌تواند کارت نقش بازیکن‌ها را ببیند. نقش‌های تعویض شده آشکار نمی‌شوند تا هنگامی که در مرحله‌ی نوبت فراخوانده شوند. اما بازیکنی که کارت را با او عوض کرده‌اند می‌تواند نقش جدیدش را ببیند.

**جادوخانه:** درویش می‌تواند یکی از هر دو منبع (سکه یا کارت) را انتخاب کند.

**دینه:** اگر در پایان بازی این کارت را در دست داشته باشید به عنوان یک سازه در شهرتان محسوب خواهد شد.

**دروازه‌ی ملل:** اگر مستوفی یا سردار در انتهای بازی قصد تعویض یا نابود کردن این سازه را داشته باشد باید هشت سکه پرداخت کند.

**دیوان‌خانه:** فقط یک بار می‌تواند امتیاز اضافی دریافت کند.

**زرادخانه:** یک سازه در یک شهر کامل تخریب نمی‌شود.

**زراد خانه و شهر خاموش:** وقتی زرادخانه را خراب می‌کنید نمی‌توانید شهر خاموش را بسازید.

**سازه‌بندی:** مباشر نمی‌تواند سازه‌ای را که با خراب کردن سازه‌بندی ساخته شده مصادره کند، اما می‌تواند سازه‌ی بعدی را که بازیکن هدف با پرداخت هزینه‌اش می‌سازد مصادره کند.

**شهر خاموش:** در صورتی که شهر خاموش با پرداخت سکه ساخته نشده باشد، مباشر نمی‌تواند این سازه را مصادره کند، ولی می‌تواند سازه‌ی بعدی را که بازیکن در این دور با پرداخت هزینه می‌سازد مصادره کند.

**شهر متروکه:** در پایان بازی اگر یک بازیکن تصمیم بگیرد این کارت را به عنوان یک نوع دیگر از کارت‌های سازه (سازه‌ی اصلی) در نظر بگیرد، دیگر جزو کارت‌های سازه‌ی خاص  محسوب نمی‌شود.

**کان سنگ:** مالک این سازه می‌تواند هر تعدادی که خواست سازه‌ی تکراری در شهرش بسازد ولی نمی‌تواند از طریق مباشر، مستوفی یا والی سازه‌ی تکراری به دست آورد.

### در بازی دو و سه نفره

مالک این کارت انتخاب می‌کند کدام یک از دو کارت نقش را به بازیکن دیگر بدهد و به طور تصادفی یکی از کارت‌های نقش بازیکن مورد نظر را از او بگیرد.

**کتابخانه و رصدخانه:** اگر هم‌زمان این دو سازه را داشتی، می‌توانی سه کارت بکشی و دو کارت را نگه داری.

**لانه‌ی دزدان:** اگر به دست مباشر مصادره شود، مالک فقط سکه‌های خرج‌شده را دریافت می‌کند نه کارت‌ها را.

**موزه:** اگر موزه تعویض یا مصادره شود، کارت‌های زیرش هم با آن منتقل می‌شوند. اگر موزه تخریب شود، کارت‌های زیرش به زیر دسته کارت‌ها برمی‌گردند.

**نوناخانه:** اگر ساحره مالک این کارت باشد و نوبت خود را از سر نگیرد نمی‌تواند از قابلیت این کارت استفاده کند. اگر کیمیاگر مالک این کارت باشد و در پایان این دور سکه نداشته باشد، ابتدا تأثیر کارت نوناخانه اعمال می‌شود، سپس قابلیت کیمیاگر.

## پیام‌هوپا

نام «کهن‌دژ» از زمانی می‌آید که شاید هیچ تاریخی نتواند قدمت و دیرینگی آن را نشان دهد و وسعت فراگیر این نام در جاهایی از قندوز در افغانستان تا ساحل دز در دزفول و کهن‌دژ در قلب اصفهان به یادگار مانده است. بی‌شک چنین نامی باید بر محصولی بنشیند که درخور آن باشد.

بازی کهن‌دژ خود نمونه‌ی موفق‌ی از تلاش چند ساله‌ی مجموعه‌ای از همکاران متخصص و حرفه‌ای ما در هوپاست. اولین بار در سال ۱۳۹۵ به کمک دوست خوبمان دکتر رضا اسکندری توانستیم با برونو فدوتی، طراح معروف فرانسوی بازی "Citadels" ارتباط برقرار کنیم و با کمک او و ناشر آمریکایی بازی، قراردادی جهت تولید این بازی در ایران با نامی مستقل تنظیم شد. با راهنمایی آقای فدوتی و بر اساس میزان شناخت جامعه‌ی ایران از بازی‌های نقش‌مخفی در آن زمان، تصمیم گرفتیم نسخه‌ی سال ۲۰۰۱ بازی "Citadels" را با نام «دژ» تولید کنیم؛ نسخه‌ای که به دلیل سادگی می‌توانست شروع خوبی برای آشنایی بازار ایران با چنین بازی‌هایی باشد. تصویرگری منحصر به فرد آن بازی را دوست هنرمندان حسن نوزادیان بر عهده گرفت و با دقت نظر خانم مهدخت رضاخانی توانستیم گرافیک جذابی برای بازی دژ طراحی کنیم و اکنون خوشحالیم بگوییم بازی دژ یکی از پرمخاطب‌ترین و دوست‌داشتنی‌ترین بازی‌های هوپا در طی چند سال گذشته بوده است.

اکنون که بازار بازی‌های رومیزی بسیار رشد کرده، بر آن شدیم تا نسخه‌ی ۲۰۱۶ بازی "Citadels" را که یک نسخه‌ی پیشرفته از همان نسخه‌ی قدیمی است، در قالب بازی «کهن‌دژ» به بازی‌دوستان عرضه کنیم. به همین منظور از هنر دوست خوبمان، حسن نوزادیان، دوباره بهره گرفتیم و با نگاه هنرمندانه‌ی خانم رضاخانی

توانستیم نسخه‌ای نو اما با نشانه‌هایی از بازی دژ را آماده کنیم. این نسخه با تنوع کارت‌های نقش و سازه، امکان تکرارپذیری بیشتری از بازی را فراهم می‌کند. نکته‌ی ارزشمندی که سبب ممتاز شدن بازی کهن دژ در میان بازی‌های بومی سازی‌شده‌ی دیگر می‌شود امکانی است که فراهم شده تا یک نسخه‌ی ویژه از بازی "Citadels" با تصویرگری ایرانی کهن دژ را شرکت "Asmodee" تولید کند؛ فرایندی که چند سال زمان می‌برد اما امیدواریم با تولید این نسخه از بازی در سطح جهانی نشان دهیم اگر با گام‌هایی برگرفته از فکر و طراحی ایرانی به درستی پیش رویم، می‌توانیم شاهد طراحی و تولید بازی‌هایی با کیفیتی درخور بازار جهانی بازی‌های رومیزی در آینده باشیم.

بازی دژ و کهن دژ بدون همکاری حرفه‌ای و کمک این دوستان با این کیفیت به دست شما نمی‌رسید:

نعیم تدین، فواد روحانی، آتش بینا، امیر آئین، طناز جوانمردی، امیر سلامتی.

استاد نوشاد رکنی با لطف و دانش کم‌نظیرشان ما را در بومی‌سازی و نام‌گذاری شایسته‌ی این نسخه یاری کردند.

قدردان همکاری همه‌ی این دوستان هستیم.

امیدواریم این بازی با دورهمی‌هایی سرشار از حال خوب برای شما همراه باشد.

مدیر پروژه‌ی بازی کهن دژ

علیرضا لولاگر

## پیام طراح بازی

هم‌زمان با انتشار بازی دژ (که نسخه‌ی فارسی بازی من "Citadels" است) یک نسخه‌ی جدید از این بازی با چندین کارت سازه و نقش جدید در آمریکا توسط شرکت فانتزی فلیت گیمز "Fantasy Flight Games" منتشر شد. برخی از آن‌ها ایده‌های من هستند، و بسیاری از آن‌ها هم به پیشنهاد بازیکنان و ناشران مختلف و علاقه‌مندان جدی بازی شکل گرفت.

من هنوز ترجیح می‌دهم دژ با هشت نقش را بازی کنم شاید چون کمتر کهن دژ را بازی کرده‌ام و بیشتر بر بازی آزمایشی طرح‌های جدیدم متمرکز بوده‌ام، اما معمولاً از کارت‌های سازه‌ی جدید کهن دژ استفاده می‌کنم. به هر حال ترکیب نقش‌ها و سازه‌های جدید امکان تکرارپذیری بازی را بسیار افزایش داده است.

با هنر تصویرگری «حسن نوزادیان» بازی دژ در ایران موفقیتی چشمگیر داشته که حتی در سایر نقاط جهان نیز به چشم می‌آید. به طوری که گاهی از من می‌پرسند چگونه می‌توانند یک نسخه از آن را در سایر کشورها تهیه کنند!

اکنون با نسخه‌ی «کهن دژ» علاقه‌مندان ایرانی نیز می‌توانند چیدمان بازی را به شکل مورد علاقه‌ی خود ترکیب کنند و شاید هر دست کمی با دست قبلی متفاوت باشد.

به نظرم بهتر است بازیکن‌های جدید با همان هشت نقش کلاسیک (آدمکش، راهزن، تردست، شاه، حکیم، تاجر، معمار، سردار) با بازی آشنا شوند، بعد به تدریج نقش‌های پیچیده‌تر را جایگزین کنند.

امیدوارم با بازی «کهن دژ» اوقات بسیار خوشی داشته باشید!

برونو فدوتی

I'm really happy to look  
at this Citadels eastern-style!  
Hope you'll all enjoy it.

Frans →



## خلاصه‌ی روش بازی

### آماده‌سازی

به هر بازیکن چهار کارت سازه و دو سکه بدهید و بقیه‌ی سکه‌ها و کارت‌های سازه را جایی در دسترس همه بگذارید. نشان نقش‌هایی که می‌خواهید در بازی باشند را جدا کنید و به ترتیب از راست به چپ بچینید. تاج و کارت‌های نقش را به بازیکنی که سنش از بقیه بیشتر است بدهید.

### جریان بازی

**۱ مرحله‌ی انتخاب نقش:** کارت‌های نقش را به بازیکن تاج‌دار بدهید. او باید با توجه به جدول صفحه‌ی ۷، تعدادی کارت را به رو و پس از آن یک کارت را به پشت بسوزاند. سپس یک کارت نقش را از بین کارت‌های باقی‌مانده انتخاب کند و بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپ بدهد. همه‌ی بازیکن‌ها باید به همین ترتیب یک نقش را انتخاب کنند و نهایتاً بازیکن آخر باید کارت اضافه را به پشت بسوزاند.

**۲ مرحله‌ی نوبت:** بازیکن تاج‌دار شروع به فراخواندن نقش‌ها می‌کند و این روند تا فراخواندن تمام نقش‌ها ادامه می‌یابد. هر نقش می‌تواند در نوبتش با هر ترتیبی که مایل بود یکی از این کارها را انجام دهد:

- دریافت منبع (اجباری)
- ساخت و ساز (اختیاری)
- اجرای قابلیت نقش (اختیاری)

### پایان بازی

پس از پایان دوری که یک بازیکن شهر خود را کامل کند، بازی پایان خواهد یافت و زمان امتیازشماری فرا می‌رسد.

- به ازای هر سکه‌ی روی کارت‌های سازه‌ی ساخته شده در شهرتان **یک امتیاز** می‌گیرید.
- بازیکنی که زودتر از بقیه‌ی بازیکن‌ها، شهر خود را کامل کند، **چهار امتیاز** می‌گیرد.
- بازیکن‌های دیگری که تا انتهای دور آخر شهر خود را کامل کنند، **دو امتیاز** می‌گیرند.
- هر بازیکنی که در شهرش حداقل یکی از هر پنج رنگ سازه را داشته باشد، **سه امتیاز** اضافه می‌گیرد.
- امتیاز کارت‌های سازه‌ی خاص (در صورت وجود) محاسبه می‌شود.

TM

خلاقیت آموختنی است

[www.hoopagames.ir](http://www.hoopagames.ir)



hoopagames



+989361308564

برای باخبر شدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقه‌ها، جایزه‌ها و دیگر رویدادها به سایت و صفحه‌ی هوپا سر بزنید.