



AN ENGINE-BUILDING GAME BY IVAN LASHIN

FURNACE

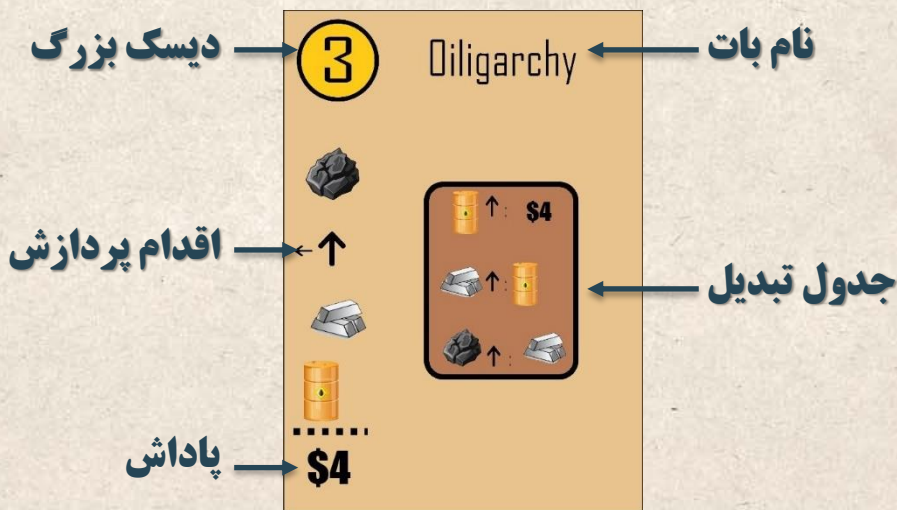
حالت انفرادی

نمای کلی

بازیکنان با یک یا چند بات با پیشنهاد قیمت روی کارت‌های شرکت و استخراج و پردازش منابع رقابت می‌کنند. بازی در چهار دور انجام می‌شود که هر کدام دارای یک مرحله مزایده و یک مرحله تولید هستند. در مرحله مزایده، بالاترین پیشنهاد برنده کارت می‌شود، در حالی که تمام پیشنهادها پایین‌تر غرامت دریافت می‌کنند. در طول مرحله تولید، بازیکن شرکت‌های خود را مدیریت می‌کند و شرکت‌های بات(ها) را با استفاده از یک مکانیسم ساده و کارآمد با استفاده از منابع و کارت‌های AI بات اداره می‌کند.

ثروتمندترین صنعتگر در پایان بازی برنده است.

تشریح یک کارت بات:



چیدمان

- ❖ بازیکن اول را به صورت تصادفی انتخاب کنید. بات‌ها می‌توانند بازیکن اول باشند. (پیشنهاد: دیسک هر بازیکن را بردارید، آنها را با هم تکان دهید و به صورت تصادفی یکی از آنها را بیرون بکشید). به بازیکن انتخاب شده، توکن بازیکن اول را بدهید.
- ❖ کارت‌های AI هر بات را بُر بزنید و آنها را به پشت در یک دسته قرار دهید. یک سری دیسک سرمایه را در کنار دسته کارت‌ها به همراه توکن بازیکن با رنگ مناسب قرار دهید.

مرحله مزایده

تعداد بازیکنان مهم نیست، حالت انفرادی با شش کارت شرکت که ردیف مزایده را تشکیل می‌دهند، بازی می‌شود.

روش کارت بات:

۱ در نوبت بات، یک کارت AI بکشید و آن را به رو قرار دهید. عدد داخل دایره مربوط به دیسک بزرگ با شماره مناسب از رنگ بات است.

۲ تاس شش وجهی را بیندازید. عدد تاس، شماره کارت در ردیف مزایده را نشان می‌دهد که بات دیسک خود را از چپ به راست قرار می‌دهد.

❖ بات از همان قوانین بازیکن برای قرار دادن دیسک پیروی می‌کند.

❖ اگر بات نتواند دیسک خود را روی کارت قرار دهد، سعی می‌کند آن را روی کارت بعدی از چپ به راست قرار دهد. این روند تا زمانی که یک کارت تابع قوانین پیدا شود، ادامه می‌یابد.

❖ توجه: اگر بات نتواند دیسک خود را روی کارت ششم بگذارد، به سراغ کارت اول می‌رود.

۳ مهم: کارت‌های بات را به رو به ترتیبی که کشیده شده‌اند، در یک ردیف، از چپ به راست قرار دهید.

مرحله مزایده طبق معمول ادامه می‌یابد و هر بازیکن به ترتیب نوبت خود عمل می‌کند.

وقتی یک بات در مزایده کارت شرکت برنده می‌شود، کارت شرکت از بازی خارج می‌شود.

اگر یک بات دیسکی با عدد کمتر از برنده حراج داشته باشد، به آن غرامت داده می‌شود.

غرامت بات

بات‌ها منابعی را به عنوان پاداش دریافت می‌کنند. منابع به دست آمده را رو یا اطراف توکن بازیکن بات قرار دهید و یک انبار ایجاد کنید.

یک بات به همان شیوه بازیکن غرامت می‌گیرد، با تغییرات زیر:

۱ اگر یک بات بخواهد منابع را به منابع دیگر تبدیل کند، این کار را تنها در صورتی انجام خواهد داد که این فرآیند از جدول تبدیل خود پیروی کند:

نادیده گرفتن واسطه: اگر یک کارت شرکت به ارتقاء میانی جدول تبدیل خود نیاز داشته باشد و بات منابع لازم را در انبار خود داشته باشد، این امکان وجود دارد که از ارتقاء میانی جدول تبدیل خود صرف نظر کند.



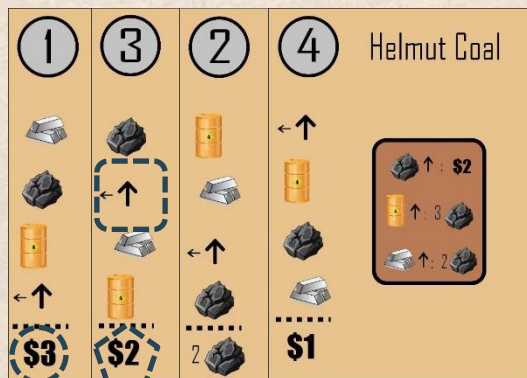
۲ یک فرآیند هرگز نمی‌تواند در نمودار تبدیل پیش برود و یک بات هرگز نمی‌تواند منبعی را به یک توکن ارتقا تبدیل کند. اگر هر یک از این شرایط پیش بیاید، به بات پولی معادل شماره دیسک سرمایه‌اش داده می‌شود. برای مثال، اگر دیسک سرمایه‌اش عدد «۳» را نشان دهد، بات سه پول به دست می‌آورد.

مرحله تولید

مرحله تولید یک بات فقط با استفاده از کارت‌های AI و منابع ذخیره شده آن انجام می‌شود.

بات‌ها کارت‌های AI خود را به روشی مشابه با کارت‌های شرکت بازیکن اصلی، با تغییرات زیر، حل و فصل می‌کنند:

۱ به یاد بیاورید، در طول مرحله مزایده، کارت‌های بات به ترتیبی که کشیده شده بودند، از چپ به راست قرار داده شدند. اکنون، بازیکن کارت‌ها را به ترتیب کشیده شدن، همانطور که در نمودار زیر نشان داده شده است، پخش می‌کند:



۲ بات جایزه‌ی کارت سمت چپ () در نمودار بالا را دریافت می‌کند.

۳ سپس، بازیکن به نماد عملیات پردازش کارت دوم را نگاه می‌کند. فلش کوچک به سمت چپ به نام منبع روی کارت اول اشاره می‌کند () در نمودار بالا).

۴ بات هر یک از منابع مشخص شده در انبار خود را طبق جدول تبدیل خود تبدیل می‌کند (در این حالت، هر زغال سنگ به ۲ دلار تبدیل می‌شود).

❖ اگر بات نتواند هیچ یک از منابع مشخص شده را تبدیل کند، پاداش کارت فعلی () در نمودار بالا را دریافت می‌کند.

۵ تفکیک کارت‌های AI به این ترتیب تا کارت چهارم ادامه می‌یابد. ❖ هر منبعی که بات از یک کارت AI به دست می‌آورد، می‌تواند در کارت بعدی، از چپ به راست، استفاده شود.

❖ [پیشنهاد: انجام تبدیل فازهای تولید بات‌ها در ابتدا، بازیکن را آزاد می‌کند تا روی فاز تولید خودش تمرکز کند.]

♣ قانون اختیاری: یک بازیکن می‌تواند از توکن ارتقاء کارت شروع خود برای تغییر دائمی موقعیت هر کارت در زنجیره تولید خود استفاده کند.*

پایان دور

♣ وقتی همه بازیکنان مرحله تولید را تمام کردند، دور به پایان می‌رسد. اگر به پایان دور چهارم رسیده اید، امتیازشماری را انجام دهید.

♣ در غیر این صورت، توکن بازیکن اول در جهت عقربه‌های ساعت به بازیکن بعدی داده می‌شود.

♣ بازیکن تمام کارت‌های AI بات‌ها را بُر می‌زند و آنها را در یک دسته به پشت قرار می‌دهد.

♣ شمارنده دور به جلو می‌رود و دور جدیدی آغاز می‌شود.

* این قانون اختیاری، تعمیمی بر قوانین نسخه‌های مختلف منتشر شده بازی است. این قانون، استراتژی بیشتری را به این نسخه انفرادی اضافه می‌کند و حق انتخاب بازیکن را افزایش می‌دهد. البته، کاملاً اختیاری است.

■ هر منبعی که توسط یک بات در پایان دور چهارم پردازش نشده باشد، بی‌معنی است.

■ بازیکن پول هر بات و پول خودش را جمع می‌کند. بازیکنی که بیشترین پول را داشته باشد برنده می‌شود.

پیشنهاد: اگر برای نفر اول تساوی برقرار باشد، همه بازیکنان می‌بازند. سرمایه‌داری بی‌رحمانه می‌خواهد رقبا نابود شوند، نه مساوی.]

ترجمه و تنظیم:

مهم‌ها زندگی



1 Oiligarchy

← ↑

↑ : \$4

↑ : oil barrel

↑ : silver bar

2 Oiligarchy

← ↑

↑ : \$4

↑ : oil barrel

↑ : silver bar

↑ : \$2

3 Oiligarchy

← ↑

↑ : \$4

↑ : oil barrel

↑ : silver bar

↑ : coal

4 Oiligarchy

← ↑

↑ : \$4

↑ : oil barrel

↑ : silver bar

↑ : coal

1 Helmut Coal

← ↑

↑ : \$2

↑ : 3 coal

↑ : 2 coal

↑ : \$3

2 Helmut Coal

← ↑

↑ : \$2

↑ : 3 coal

↑ : 2 coal

↑ : 2

3 Helmut Coal

← ↑

↑ : \$2

↑ : 3 coal

↑ : 2 coal

↑ : \$2

4 Helmut Coal

← ↑

↑ : \$2

↑ : 3 coal

↑ : 2 coal

↑ : \$1

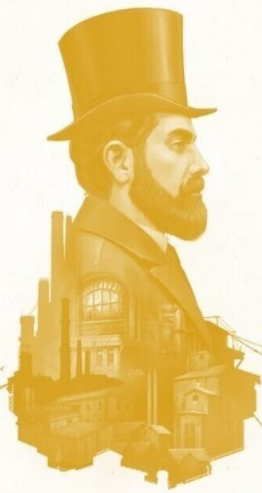
1 F.E. Carbon

← ↑

↑ : \$3

↑ : 3 silver bar

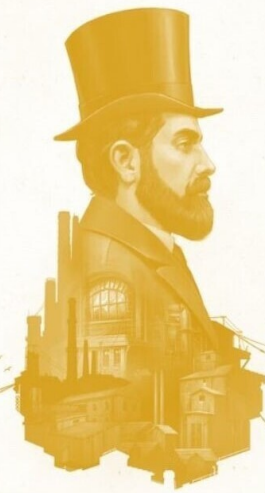
↑ : 2 coal



Oiligarchy



Oiligarchy



Oiligarchy



Helmut Coal



Helmut Coal



Oiligarchy



F.E. Carbon



Helmut Coal



Helmut Coal

2 F.E. Carbon

↑: \$3

↑: 3

2 ↑: 1

← ↑

.....

↑

3 F.E. Carbon

← ↑

↑: \$3

↑: 3

2 ↑: 1

.....

↑

4 F.E. Carbon

↑: \$3

↑: 3

2 ↑: 1

.....

