

Geek  
Attitude  
Games

دفترچه قوانین  
ترجمه نعیم اوسپد



# NOT ALONE

تعداد بازیکنان : ۲ - ۷ نفر  
رده سنی : + ۱۰ سال زمان بازی : ۳۰ الی ۴۵ دقیقه

اکنون قرن ۲۵ میلادی است . پس از گذشت چند نسل ، بشر در نهایت توانست راهی برای سفر به فضا بیابد ، اما با وجود کاوش‌های فراوان در سراسر هستی هیچ نشانه‌ای از حیات یافت نشده است . شما در حال بررسی آرشیوهای سیاره زمین هستید که ناگهان به مورد عجیبی بر می‌خورید . اطلاعات مربوط به سیاره‌ای به نام « آرتمیا » به طور کامل از یادداشت‌ها و منابع حذف شده است . اکنون شما قصد دارید تا تحقیقاتی را درباره این سیاره آغاز کنید . بررسی‌های ابتدایی نشان می‌دهد که این سیاره شامل انواع گیاهان و جانداران است و شرایط برای حیات انسان نیز فراهم می‌باشد . زمانی که شما وارد جو این سیاره می‌شوید ناگهان نیروی جاذبه شدیدی سفینه شما را به سطح سیاره می‌کشد . درخواست کمک شما از مرکز بی‌نتیجه است چون سیستم رادیویی تحت نیروی مغناطیسی سیاره کار نمی‌کند . کاپیتان به همه کاوشگران دستور می‌دهد تا به سرعت سفینه را تخلیه کنند . بعد از سقوط به هوش می‌آیید و در حالی که به اطراف نگاه می‌کنید صدای فریاد کاپیتان را می‌شنوید و ناگهان متوجه می‌شوید که موجودی از فاصله بسیار دور به شما خیره شده است . شما در آرمیتا تنها نیستید ...

## هدف بازی

**NOT ALONE** یک بازی کارتی است که در آن یک نفر (شکارچی) در مقابل بقیه بازیکنان (کاوشگران) قرار دارد. اگر شما نقش کاوشگر را داشته باشید ، باید با استفاده از کارت‌های منطقه در سیاره آرتمیا کاوش کنید. هدف شما این است که با استفاده از کارت‌های منطقه و کارت‌های نجات از دست شکارچی فرار کنید تا سفینه نجات به شما برسد . اگر شما نقش شکارچی را داشته باشید هدف شما شکار کاوشگران حاضر در آرتمیا می‌باشد . شما باید با استفاده از کارت‌های شکار و قدرت سیاره آرتمیا به طور مکرر به کاوشگران حمله کنید و سعی کنید با هر حمله از نیرو و توان آنها بکاهید و آنان را از پای در بیاورید .



نشانگر را در کنار کارت ساحل قرار دهید. 5

### شمارنده نشان

در هنگام استفاده از کارت «گنبد» که مربوط به اکسپشن بازی است این نشان به عنوان «توکن سپر» نام برده می‌شود

10 کارت منطقه را به ترتیب از 1 تا 10 به صورت 2 ردیف 5 تایی جلوی شکارچی قرار دهید. این کارت ها در کنار هم تمامی مناطق موجود در سیاره آرتمیا را می‌سازند. 4

هر دو کارتی که به صورت افقی یا عمودی با هم مرز مشترک داشته باشند، موقعیت مجاور محسوب می‌شوند.

یک دسته کارت به عنوان منبع با کارت‌های منطقه 6 تا 10 درست کنید. جدول زیر تعداد صحیح کارت‌های منطقه منبع را نشان می‌دهد. کارت‌های استفاده نشده از بازی خارج می‌شوند.

کاوشگران	1	2-3	4-6
تعداد کارت ها	1	2	3

شکارچی صفحه بازی را در جهت دلخواه روی میز بازی قرار می‌دهد. 1

شمارنده نجات و شمارنده شکار را با توجه به تعداد بازیکنان روی صفحه قرار دهید.

3/2

شمارنده نجات  
شمارنده شکار

### توکن نیرو

هر یک از بازیکنانی که نقش کاوشگر را دارند، 3 شمارنده نیرو، و 5 کارت منطقه (از 1 تا 5) را در ابتدای بازی می‌گیرند.

کارت‌های استفاده نشده را بازی خارج کنید. هر کاوشگر یک کارت نجات را به صورت تصادفی از دسته کارت‌ها برمی‌دارد. 10

کارت‌های نجات را بُر بزنید و به پشت جلوی کاوشگران قرار دهید. 7

کارت‌های شکار را بُر بزنید و به پشت جلوی شکارچی قرار دهید. 8



آرتمیا هدف شکار

شکارچی 3 کارت شکار و سه توکن شکار را از ابتدا در اختیار دارد. 9

## کارت های منطقه

سیاره آرتمیا از ۱۰ کارت منطقه تشکیل شده. هر کارت شامل یک شماره، یک اسم و یک قدرت است که می‌تواند توسط کاوشگران فعال شود. کارت‌های منطقه به صورت افقی و عمودی با یکدیگر مجاور محسوب می‌شوند. هر کاوشگر بازی را با ۵ کارت منطقه اولیه (لانه، جنگل، رودخانه، ساحل و مریخ نورد) آغاز می‌کند و می‌تواند در طول بازی در بقیه مناطق سیاره (باتلاق، پناهگاه، لاشه، سرچشمه، دریچه) نیز کاوش کند.



## کارت های شکار

کارت‌های شکار شانس شکارچی را برای به دام انداختن کاوشگران بالا می‌برد. هر کارت شکار شامل یک قابلیت است که می‌تواند توسط شکارچی در فاز مناسب مورد استفاده قرار گیرد. روی بعضی از این کارت‌ها نشان آرتمیا یا هدف وجود دارد.



شکارچی می‌تواند در هر زمان از فاز مربوطه از کارت شکار خود استفاده کند و سپس باید آن کارت را در دسته سوخته قرار دهد. در هر دور از بازی شکارچی می‌تواند تنها یک کارت شکار بازی کند (به جزء در موارد خاص).

اگر کارت شکاری با نشان (هدف) بازی شود، شکارچی توکن هدف را روی یکی از ۱۰ منطقه سیاره آرتمیا قرار می‌دهد و از قابلیت آن کارت شکار استفاده می‌کند. اگر شکارچی در یک دور از بازی ۲ کارت شکار با نشان هدف ارائه دهد، می‌تواند قابلیت توکن هدف را در هر ۲ منطقه اعمال کند.



اگر کارت شکاری با نشان (آرتمیا) بازی شود، شکارچی توکن آرتمیا را روی یکی از مناطق سیاره قرار می‌دهد و از قابلیت آن استفاده می‌کند. اگر شکارچی در یک دور از بازی ۲ کارت شکار با نشان آرتمیا ارائه دهد، می‌تواند قابلیت توکن آرتمیا را در هر ۲ منطقه استفاده کند.



## کارت های نجات

کارت‌های نجات شانس کاوشگران را برای مقابله با حملات شکارچی بالا می‌برند، کاوشگران باید تلاش کنند تا زمان رسیدن نیروهای کمکی مقاومت کنند. هر کارت نجات شامل یک قابلیت است که می‌تواند توسط کاوشگران در فاز مناسب مورد استفاده قرار گیرد.



کاوشگران می‌توانند در هر زمان از فاز مربوطه از کارت‌های نجات استفاده کنند و سپس باید آن کارت را در دسته سوخته قرار دهند. هر کاوشگر در هر دور از بازی می‌تواند تنها یک کارت نجات بازی کند. محدودیتی در تعداد کارت‌های نجات، در دست هر کاوشگر وجود ندارد.

اگر کارت نجات و کارت شکار مربوط به یک فاز در یک دور از بازی ارائه شوند، شکارچی می‌تواند تصمیم بگیرد که ابتدا قابلیت کدام کارت فعال شود. **تاثیر کارت‌های شکار و نجات فقط برای همین دور از بازی است و ممکن است قوانین اصلی بازی را تغییر دهند.**

## اجرای بازی

هر دور از بازی شامل چهار فاز است:

- ۱ - کاوش
- ۲ - شکار
- ۳ - آشکار کردن (رونمایی)
- ۴ - اقدامات پایانی

## فاز ۱: کاوش در سیاره

همه کاوشگران یکی از کارت‌های منطقه دست خود را انتخاب می‌کنند و به صورت همزمان و به پشت (به طوری که عکس و نام منطقه معلوم نباشد) جلوی خود قرار می‌دهند. کاوشگران می‌توانند در این فاز (با صدای بلند) با یکدیگر صحبت کنند و یا بلوف بزنند اما نمی‌توانند کارت انتخاب شده خود را به یکدیگر نشان دهند.

### بازی کردن یک کارت منطقه در هر دور الزامی است.

هر کاوشگر می‌تواند قبل از رو کردن کارت منطقه خود، یکی از کارهای زیر را نیز انجام دهد:

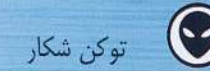
**مقاومت:** کاوشگر می‌تواند با از دست دادن ۱ نیرو، ۲ کارت منطقه و یا با از دست دادن ۲ نیرو، ۴ کارت منطقه از کارت‌های سوخته خود را به دست خود بازگرداند. اگر کاوشگر در انجام مقاومت هر سه نیروی خود را از دست دهد، باید تسلیم شود.

**تسلیم:** کاوشگر می‌تواند با از دست دادن همه نیروهای خود (۳ نیرو) همه، کارت‌های منطقه سوخته را به دست خود بازگرداند. تسلیم هر کاوشگر **شمارنده شکار را در همان لحظه یک خانه به جلو می‌برد.**

**نکته:** کاوشگران باید به این نکته توجه داشته باشند که همواره تعداد کارت‌های منطقه دست خود را مدیریت کنند، زیرا با کم شدن کارت‌های منطقه، احتمال گرفتار شدن در دام شکارچی بیشتر خواهد شد.

## فاز ۲: شکار کردن

شکارچی می تواند توکن های زیر را روی کارت های مناطق تشکیل دهنده سیاره آرتمیا قرار دهد .



توکن شکار



توکن هدف در شرایطی که عکس این توکن روی کارت شکار وجود داشته باشد .



توکن آرتمیا در شرایطی که عکس این توکن روی کارت شکار ویا در صفحه بازی زیر شمارنده نجات باشد .

تمامی توکن های شکارچی می توانند با حفظ قابلیت روی یک منطقه نیز قرار بگیرند .

مثال :

شکارچی توکن شکار را روی منطقه « لاشه » قرار می دهد .

از آنجایی که شمارنده نجات در مکانی با نماد آرتمیا قرار دارد ، شکارچی می تواند از توکن آرتمیا نیز استفاده کند که در اینجا این توکن را روی منطقه « جنگل » قرار داده است. در نهایت شکارچی تصمیم می گیرد که از کارت شکار (سراب) استفاده کند که می تواند قدرت ۲ منطقه مجاور را غیر فعال کند . او توکن هدف را روی مناطق « مریخ نورد » و « پدیدار » قرار می دهد .



**نکته :** شکارچی باید با دقت بالا ، کارت های مناطق سوخته هر کاوشگر را تحت نظر داشته باشد تا بتواند حرکت بعدی کاوشگران را تا حدی پیش بینی کند . توجه داشته باشید که همه کاوشگران بازی را با کارت های منطقه مشابه ( ۱ تا ۵ ) آغاز می کنند .



## فاز ۳: آشکار کردن ( رو نمایی )

کاوشگران کارت منطقه انتخاب شده خود را همزمان رو می کنند و سپس این فاز به این صورت ادامه پیدا می کند :



این فاز را با اولین کاوشگر در سمت چپ شکارچی آغاز کنید . (به صورت ساعتگرد) اگر هر کاوشگر در منطقه ای باشد که هیچ توکن شکاری در آن وجود ندارد ، می تواند از قدرت آن منطقه استفاده کند و **یا یکی** از کارت های منطقه سوخته **اثر** را به دست خود بازگرداند . اگر قدرت یک کارت منطقه با اجرای یک کارت شکار غیر فعال شود ، کاوشگر نمی تواند کارت سوخته ای را به دست خود برگرداند .



اگر یک کاوشگر در منطقه ای حضور داشته باشد که توکن هدف نیز در آنجاست ، آن کاوشگر مشمول مجازات کارت شکار خواهد بود . **سپس** او می تواند از قدرت آن منطقه استفاده کند و **یا یکی** از کارت های منطقه سوخته را به انتخاب خود به دستش بازگرداند . اگر قدرت یک کارت منطقه ، با اجرای یک کارت شکار غیر فعال شود ، کاوشگر نمی تواند کارت سوخته ای را به دست خود برگرداند .



اگر کاوشگری در منطقه ای حضور داشته باشد که توکن آرتمیا نیز در آنجاست ، باید یک کارت منطقه از دست خود بسوزاند . قدرت این منطقه در این دور غیر فعال شده و کاوشگر حاضر در آن نمی تواند کارت منطقه دیگری به دستش بازگرداند .



اگر کاوشگری در منطقه ای حضور داشته باشد که توکن شکار نیز در آنجاست ، کاوشگر یکی از نیروهای خود را از دست می دهد . **بلافاصله شمارنده شکار را بدون در نظر گرفتن تعداد افراد شکار شده ، یک خانه به جلو ببرید .** کاوشگر به دام افتاده نمی تواند از قدرت این منطقه استفاده کند و همچنین نمی تواند کارت منطقه دیگری را به دست خود بازگرداند .



**اگر در این فاز حداقل یک نفر از کاوشگران هر سه نیروی خود را از دست بدهد ، شمارنده شکار را یک خانه به جلو ببرید .** سپس آن کاوشگر تمام کارت های منطقه و همچنین سه نیروی خود را پس می گیرد .

## فاز چهارم: اقدامات پایانی

کاوشگران باید کارت منطقه بازی شده را در دسته سوخته جلوی خود قرار دهند، طوری که شکارچی بتواند در هر لحظه از بازی تمامی کارت‌های منطقه استفاده شده (سوخته) را ببیند.

شکارچی همه توکن‌های خود را از روی کارت‌ها بر می‌دارد و مجدداً تعداد کارت‌های شکار در دست خود را به ۳ عدد می‌رساند.

اینکه شکارچی موفق به شکار کاوشگران بشود یا نه تاثیری بر شمارنده نجات ندارد زیرا در هر صورت سفینه نجات در حال حرکت به سمت سیاره آرتمیا است، پس **شمارنده نجات را در پایان هر دور یک خانه به جلو ببرید** و بازی را مجدداً از فاز ۱ (کاوش) آغاز کنید.

## پایان بازی

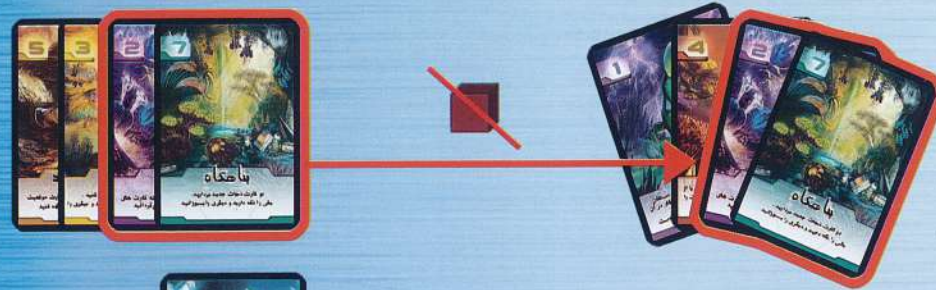
اگر شمارنده شکار زودتر به خانه پیروزی برسد، شکارچی برنده بازی خواهد شد و تمامی کاوشگران نیروهای خود را از دست می‌دهند.

اگر شمارنده نجات زودتر به خانه پیروزی برسد، کاوشگران برنده بازی خواهند بود و یک سفینه نجات، کاوشگران را از این سیاره خارج خواهد کرد.



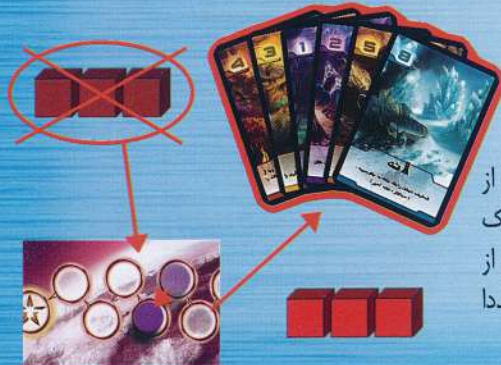
## مثال:

جنیفر تنها ۲ کارت منطقه در دست دارد، اگر او هیچ کاری انجام ندهد، به احتمال زیاد شکارچی او را خواهد گرفت زیرا حرکت بعدی او کاملاً قابل پیش‌بینی خواهد بود. پس جنیفر تصمیم می‌گیرد که **مقاومت** کند: یکی از نیروهای خود را کنار گذاشته و ۲ کارت منطقه از دسته کارت‌های سوخته خود بر می‌دارد.



ادوارد کارت منطقه (لانه) را رو می‌کند: هیچ کدام از توکن‌های شکار در این منطقه وجود ندارند. ادوارد تصمیم می‌گیرد که از قدرت کارت لاشه (منطقه‌ای که توکن شکارچی در آن قرار دارد) استفاده کند و بلافاصله شمارنده نجات را یک خانه به جلو ببرد.

مالکوم و جک کارت لاشه را رو می‌کنند: به خاطر وجود توکن شکار در آن منطقه آنها نمی‌توانند از قدرت کارت خود استفاده کنند و هر یک از آنها یکی از نیروهای خود را از دست می‌دهد و همچنین شمارنده شکار یک خانه به جلو می‌رود.



جک در این لحظه نیروی سوم (آخر) خود را از دست داده است، بنابراین شمارنده شکار یک خانه اضافه‌تر به جلو حرکت می‌کند و پس از آن جک تمامی کارت‌ها و نیروهای خود را مجدداً بدست می‌آورد.

# NOT ALONE

## EXPLORATION

همچنان که جنگ ذهنی در سطح سیاره ادامه دارد، کاوشگران در حال کشف مناطق و قدرت‌های جدیدی هستند که ممکن است به آنها کمک کند تا زنده از سیاره فرار کنند. اما شکارچی که آنها را تعقیب می‌کند بیش از قبل در حال رشد و سازگاری است... و قصد دارد از شکارگاه‌های جدید خود نهایت استفاده را ببرد!

Exploration یک اکسپنشن برای بازی Not Alone است که شامل ۱۰ منطقه جدید برای سیاره آرتمیا و همچنین کارت‌های جدید شکار و نجات است. می‌توانید با مناطق جدید بازی کنید یا آنها را با مناطق بازی پایه ترکیب کنید و حتی می‌توانید به صورت دلخواه سیاره آرتمیا را ایجاد کنید. برای تشخیص بهتر، تمامی کارت‌های اکسپنشن بازی دارای علامت مریخ نورد در گوشه پایین و سمت چپ هستند.



### قبل از شروع

کارت‌های نجات «نبوغ، پهباد، تقویت کننده» را در نسخه پایه با کارت‌های اکسپنشن به همین نام‌ها جایگزین کنید. سپس سایر کارت‌های نجات جدید را به بازی اضافه کنید. کارت شکار «مداخله» را که در نسخه پایه وجود دارد با کارت اکسپنشن جایگزین کنید. سپس سایر کارت‌های شکار را به بازی اضافه کنید. این طیف گسترده از کارت‌های نجات و شکار را می‌توانید با هر ترکیبی از کارت‌های منطقه از بازی پایه و اکسپنشن استفاده کنید.

### اطلاعات تکمیلی در مورد کارت‌های مناطق

**لانه:** اگر یکی از کاوشگران بخواهد کارت‌های منطقه سوخته خود را بازگرداند، نمی‌تواند کارت لانه را به دست خود بازگرداند زیرا در طول فاز ۳ (آشکار کردن) این کارت هنوز در دسته سوخته کاوشگر قرار نگرفته است.

**ساحل:** بدون در نظر گرفتن تعداد کاوشگران حاضر در این منطقه، در هر دور از بازی تنها می‌توان یک بار از این قدرت استفاده کرد.

قدرت اول: اضافه کردن شمارنده نشان (نشان زرد را روی ساحل قرار دهید)  
قدرت دوم: استفاده از شمارنده نشان (نشان زرد را از روی کارت ساحل بردارید و شمارنده نجات را یک خانه به جلو ببرید)

اگر دو یا چند کاوشگر در ساحل حضور دارند، فقط یکی از آنها می‌تواند از قدرت این کارت استفاده کند و بقیه کاوشگران می‌توانند یک کارت منطقه از دسته کارت‌های سوخته را به دست خود باز گردانند.

**لاشه:** صرف نظر از تعداد کاوشگران حاضر در این منطقه، در هر دور تنها می‌توان یک بار از قدرت آن استفاده کرد. اگر دو یا چند کاوشگر همزمان در این منطقه حضور داشته باشند تنها یکی از آنها می‌تواند از قدرت منطقه لاشه استفاده کند و بقیه کاوشگران می‌توانند یک کارت منطقه دلخواه از دسته کارت‌های سوخته به دست خود باز گردانند.

**قدرت کارت‌های ساحل و لاشه می‌تواند در یک دور از بازی با هم مورد استفاده قرار گیرد.**

**پدیدار:** قدرت‌های ۲ کارت منطقه رو شده به ترتیب دلخواه آن کاوشگر، (با توجه به قوانین فاز ۳) مورد استفاده قرار می‌گیرند.

قدرت کارت پدیدار با هیچ کارت منطقه و یا کارت نجاتی قابل تکرار نیست.



**پناهگاه و سرچشمه:** اگر دسته کارت‌های نجات به پایان رسید، تمامی کارت‌های نجات استفاده شده را بُر بزنید و یک دسته جدید درست کنید.

**روش سخت تر بازی از دید طراح:** اگر کاوشگری آخرین نیروی خود را در فاز ۳ از دست بدهد، تنها می‌تواند ۲ نیرو را به دست خود بازگرداند و برای بازگرداندن سومین نیروی خود باید تسلیم شود و یا از قدرت سرچشمه یا یکی از کارت‌های نجات استفاده کند.

## اجزا

۵۳ کارت منطقه ، ۱۵ کارت نجات ، ۱۳ کارت شکار  
 ۴ کارت منطقه ( پدیدار ) پرومو سبز  
 ۴ کارت منطقه ، ۱ کارت نجات ، ۱ کارت شکار پرومو زرد  
 ۴ کارت منطقه ، ۱ کارت نجات ، ۱ کارت شکار پرومو قرمز  
 ۲ کارت نجات ، ۳ کارت شکار پرومو اسن

## چیدمان

به طور کلی چیدمان Exploration همانند بازی اصلی است . ابتدا ۱۰ منطقه برای سیاره آرتمیا انتخاب کنید . مناطقی که انتخاب می کنید باید اعداد متناسب از ۱ تا ۱۰ باشند و منطقه‌ای با عدد تکراری نداشته باشیم .  
 بسته به میزان آشنایی شما به بازی می توانید از همان ابتدا هر ۱۰ منطقه جدید را استفاده کنید ، و یا به تدریج آنها را وارد بازی کنید . اگر می خواهید به تدریج از مناطق استفاده کنید ، به شما توصیه می کنم که از مناطق ۶ تا ۱۰ شروع کنید و بقیه چیدمان بازی را مانند بازی اصلی تنظیم کنید .  
 توجه داشته باشید که سه منطقه جدید قوانین خاصی برای راه اندازی دارند :

**گنبد :** شمارنده نشان در بازی اصلی اکنون به عنوان « توکن سپر » شناخته می شود .

آن را بر روی منطقه ۱ از سیاره آرتمیا قرار دهید . ۱

**هزار تو :** پنج کارت منطقه با شماره ۶ تا ۱۰ که برای سیاره انتخاب کرده اید را بردارید . آنها را بر بزنید و به پشت زیر ردیف اول سیاره قرار دهید . طبق شکل از همان ۲ کارت های منطقه ۶ تا ۱۰ به تعداد مورد نیاز با توجه به تعداد بازیکنان در منبع قرار دهید .

۳

کاوشگران	1	2-3	4-6
تعداد کارت در منبع	1	2	3

**قطب :** تنها ۲ کارت از قطب در بازی وجود دارد . از یکی برای تشکیل سیاره استفاده کنید .

و دومی را بدون توجه به تعداد بازیکنان در منبع قرار دهید . ۴



۲



## نکات مربوط به مناطق جدید

**آشیانه:** اگر شکارچی بتواند حداقل یک کاوشگر را در منطقه آشیانه گرفتار کند، شمارنده شکار به جای ۱ خانه، ۲ خانه جلو می‌رود.

**واحه:** کاوشگر کارت واحه بازی شده را پس می‌گیرد، به اضافه یک کارت از دسته سوخته به ازای هر یک نیروی از دست رفته اش. هر هیچ نیرویی از او کم نشده باشد نمی‌تواند هیچ کارت اضافه‌ای بردارد.

**آبدره:** در فاز ۱ دور بعدی کاوشگر یک کارت منطقه از دستش (به پشت) و یک کارت منطقه دیگر از دسته سوخته کارت‌هایش (به رو) بازی می‌کند. اگر کارت منطقه‌ای در دسته سوخته اش وجود ندارد، فقط ۱ کارت می‌تواند بازی کند. در فاز ۳ کاوشگر باید انتخاب کند که از قدرت کدام می‌خواهد استفاده کند و در فاز ۴ باید هر دو را بسوزاند.

**گنبد:** با اینکه نشان سپر بین مناطق ۱ تا ۴ حرکت می‌کند اما هیچ نوع محافظتی برای کاوشگران بوجود نمی‌آورد. کارت‌ها و توکن‌های شکار به صورت معمول کار می‌کنند. قابلیت توکن سپر زمانی فعال می‌شود که به منطقه گنبد برسد.

**هزار تو:** برای آشکار کردن یک منطقه جدید، یکی از ۵ کارت سیاره که به پشت قرار دارند را برگردانید. اگر منطقه هنوز آشکار نشده باشد، برای کاوشگران قابل دسترسی نیست.

**جنگل مانگرو:** اگر یک کاوشگر کارت جنگل مانگرو را بواسطه استفاده از کارت هزار تو آشکار کند و بخواهد از قدرت جنگل مانگرو استفاده کند، هیچکدام از کارت‌های هزار تو و جنگل مانگرو به دستش بر نمی‌گردد. همین قانون درباره آشکار شدن باتلاقی توسط کارت هزار تو هم صدق میکند.

**جزایر معلق:** کاوشگری که قدرت منطقه جزایر معلق را فعال می‌کند، می‌تواند خود یا کاوشگر دیگری را انتخاب کند. اگر دسته کارت‌های نجات به اتمام رسید، کارت‌های نجات سوخته را دوباره بر بزیید و دسته‌ای جدید ایجاد کنید.

**قطب:** هر زمان کارت قطب بازی شد، باید در فاز ۴ به منبع بازگردانده شود، چه از قدرتش استفاده شده باشد یا نشده باشد. اگر کاوشگری برای استفاده از قدرت این منطقه آخرین نیروی خود را از دست بدهد، قدرت قطب فعال خواهد شد.

**جنگل قارچ‌ها:** ۲ نیروی بین شمارنده نجات و خانه پیروزی، بر روی خانه‌های خالی مسیر نجات قرار دهید (۱ نیرو در هر خانه). هر زمان شمارنده نجات به یکی از این خانه‌ها رسید، کاوشگران تصمیم می‌گیرند که چه کسی آن نیرو را دریافت کند. این قسمت از قدرت جنگل قارچ‌ها در صورتی که نیروی اضافه و یا خانه خالی در مسیر نجات وجود نداشته باشد، قابل استفاده نیست. اگر کاوشگری مجبور باشد که نیروهای خود را بازگرداند ولی به اندازه کافی نیرو وجود نداشته باشد، باید به تعداد نیاز از مسیر نجات نیرو بردارد و اگر حق انتخاب داشته باشد می‌تواند به دلخواه این کار را انجام دهد.

**نکته:** هیچ کاوشگری نمی‌تواند بیشتر از ۳ نیرو داشته باشد و تعداد نیروهای داخل بازی نباید بیشتر از ۳ نیرو برای هریک بازیکن باشد.

**دریچه:** یک کاوشگر را به منطقه‌ای دیگر منتقل می‌کند. ممکن است آن کاوشگر در منطقه جدید توسط توکن یا کارت شکار گرفتار شود!  
کارت دریچه در فاز سوم و کارت بعدی در فاز چهارم در دسته سوخته قرار می‌گیرند.

## نکات مربوط به کارت‌های شکار

**شکاف زمانی:** اگر ۲ کاوشگر در منطقه هدف حضور داشته باشند، شمارنده شکار ۲ خانه به جلو می‌رود. اگر با این کار شمارنده شکار به خانه پیروزی برسد، شکارچی برنده بازی می‌شود. در غیر این صورت شمارنده نجات را هم ۲ خانه به جلو ببرید.

**گشنگی:** اگر کاوشگری قدرت منطقه‌ای را که توکن شکار در آنجا قرار دارد کپی کند، فقط می‌تواند یکی از مناطق را برای این کار انتخاب کند.

**اینرسی:** قابلیت توکن هدف بلافاصله پس از رونمایی کارت‌های منطقه اعمال می‌شود. اگر این کار باعث غیر فعال شدن تمامی مناطق سیاره شود، تاثیر توکن شکار و آرتمیا کماکان پابرجا خواهد بود.

## اصطلاحات کارت‌ها

**کپی کردن:** این کار به شما اجازه می‌دهد بدون بازی کردن یک کارت منطقه، از قدرت آن استفاده کنید. حتی اگر آن منطقه غیرفعال و یا غیرقابل دسترسی باشد. آن کاوشگر از تاثیرات هر سه توکن شکار در منطقه کپی شده، مصون است.

**به جای استفاده از قدرت منطقه، کپی کردن و ...:** در صورتی می‌توانید از این دستور پیروی کنید که توانایی اجرای قدرت کارت اولیه‌ای که بازی کردید را داشته باشید.

**مناطق غیر قابل دسترسی:** مناطقی که توکن شکار بر روی آن‌ها قرار دارد و یا به آنجا منتقل شده است.

**مناطق غیرفعال:** اگر کارت منطقه یا نجات متناسب بازی کنید، می‌توانید قدرت یک منطقه غیرفعال را کپی کنید.

**بلافاصله پس از رونمایی (فاز ۳):** پس از رونمایی مناطق توسط کاوشگران، ابتدا تاثیر کارت شکار اعمال می‌شود و سپس کاوشگران می‌توانند در صورت امکان از قدرت کارت بازی شده خود استفاده کنند.

## یادآوری قوانین

همه کاوشگران باید یک کارت منطقه در طول فاز ۱ بازی کنند. عمل مقاومت و تسلیم به کاوشگران اجازه می‌دهد تا قبل از بازی کردن کارت منطقه، دست خود را مدیریت کنند.

تاثیر کارت نجات بر روی بازیکنی که آن را بازی کرده اعمال می‌شود و این تاثیر فقط برای یک دور از بازی باقی می‌ماند، مگر آنکه به صراحت بر روی کارت اشاره دیگری شده باشد.

گرفتار شدن توسط توکن‌های شکارچی، مانع از بازی کردن کارت نجات نمی‌شود.

یک کاوشگر همیشه می‌تواند، به جای استفاده از قدرت کارت منطقه بازی شده، یک کارت منطقه دیگر را از دسته سوخته خود به دستش برگرداند. با این حال، اگر شکارچی مانع از استفاده قدرت کارت منطقه‌اش شود، دیگر نمی‌تواند کارتی را از دسته سوخته خود پس بگیرد.

## انواع چیدمان با استفاده از کارت هزارتو

۱. چهار کارت منطقه با شماره های ۱ - ۴ برای سیاره انتخاب کنید به علاوه کارت هزارتو به عنوان منطقه پنجم.
۲. یک کارت منطقه با شماره های ۶ - ۱۰ از بازی اصلی و یک کارت منطقه با شماره های ۶ - ۱۰ از اکسپنشن بردارید. همه را با هم بُر بزنید و یک دسته کارت ایجاد کنید و به پشت در کنار کارت منطقه هزارتو قرار دهید.
۳. از بقیه کارت های منطقه ۶ - ۱۰ برای ایجاد منبع استفاده کنید. توجه کنید که تعداد کارت های منبع مطابق با تعداد بازیکنان باشد. (طبق جدول صفحه ۲)

## هنگام بازی

- اگر از قدرت کارت هزارتو برای آشکار کردن منطقه ای جدید استفاده می کنید، ۳ کارت رویی دسته را بردارید و به صورت زیر عمل کنید:
۱. یکی از این سه کارت را به رو در فضای خالی ردیف دوم سیاره قرار دهید. سپس می توانید از قدرت این منطقه استفاده کنید ویا کارت این منطقه را از منبع بردارید و به دست خود اضافه کنید.
  ۲. کارت دوم را به رو در کنار دسته کارت های منطقه قرار دهید و تمامی کارت های منطقه مطابق با این کارت را از منبع خارج کنید.
  ۳. کارت سوم را به پشت در زیر دسته کارت های منطقه قرار دهید. اگر فقط ۲ کارت باقی مانده بود، از این مرحله بگذرید.
- دسته سوخته مناطق و همچنین سیاره آرتمیا، هیچکدام نمی توانند کارت با شماره تکراری داشته باشند! هر زمان از بازی می توانید دسته سوخته مناطق را بررسی کنید. وقتی دسته کارت مناطق به اتمام رسید، دسته سوخته مناطق را از بازی خارج کنید.



## مراحل بازی

- ترتیب و تفکیک بازی کاملاً همانند بازی پایه است. یادآوری ترتیب بازی در فاز سوم:
- هر کاوشگری که حق انتخاب کارت منطقه ای را دارد (به طور مثال کاوشگری که از قدرت منطقه آبدره یا رودخانه در دور پیش استفاده کرده)، کارت مورد نظر خود را انتخاب می کند. سپس کاوشگران همه کارت های منطقه خود را همزمان رونمایی می کنند.
- ترتیب اقدامات به صورت زیر است:
  - ابتدا وضعیت مناطقی که در آن هیچ توکنی وجود ندارد مشخص می شود.
  - سپس وضعیت مناطقی که در آن توکن «هدف» قرار دارد مشخص می شود.
  - سپس وضعیت مناطقی که در آن توکن «آرتمیا» قرار دارد مشخص می شود.
  - و در نهایت منطقه ای که توکن «شکار» در آن قرار دارد.
- هر مرحله با بازیکنی که در سمت چپ شکارچی قرار دارد شروع می شود و به صورت ساعتگرد ادامه پیدا می کند.

## پایان بازی

- شرایط برد همانند شرایط بازی پایه است. اگر شمارنده شکار زودتر به خانه پیروزی برسد شکارچی برنده خواهد بود و اگر شمارنده نجات زودتر به خانه پیروزی برسد، کاوشگران برنده بازی خواهند بود.

با سپاس فراوان از آقای فردریک دلپورت (Frédéric Delporte)

که صمیمانه و صبورانه ما را در تولید این بازی همراهی کردند.

گرافیکست: مهدی یعقوبی

ترجمه: نعیم اوسپد

زمستان ۱۴۰۰



©2017 - Geek Attitude Games ©2022 - Choochaar Games