

کارزاد

کتابچه راهنما
نسخه دوم



فرهاد

داستان کارزار:

فریدون پس از شکست **ضحاک**، به ظلم و ستم حاکم بر سرزمین پدری پایان داد و به پادشاهی رسید و اداره سرزمین پهناور تحت حکومتش را به پسرانش سپرد. توران و چین را به **تور**، قفقاز و روم را به **سلم** و ایران را به **ایرج**. اما سلم و تور به ایرج که برادر کوچکتر و ولیعهد پدر بود رشک ورزیده و او را به قتل رساندند. سالها بعد، **منوچهر** نوه ایرج انتقام پدریزرگش را از سلم و تور گرفت، اما این پایان روزگار نبود و این بار نوبت به **افراسیاب** رسید. او نیز به کین خواهی از نیای خود به ایران حمله و پس از کشتن **نوختر**، کله پادشاهی او را بر سر خود گذاشت. در پاسخ، **کیقباد** برادر نوخر، حکومت را از افراسیاب باز پس گرفت و بعدها پسرش **کیکاویوس** را به پادشاهی ایران زمین منصوب کرد، اما آتش انتقام هیچگاه خاموش نشد و امروز همچنان شاهد کارزاری برآمده از کین و حسد نیاکانمان هستیم.



خلاصه بازی:

این بازی به دو شیوه پایه ای و پیشرفته انجام خواهد شد و همچنین شامل نهایتاً ۵ کارزار است. هر کارزار در حالت عادی از ۸ رزم تن به تن تشکیل می‌شود (۵ رزم میحگاه و ۳ رزم شامگاه). در ابتدای هر رزم، یک پهلوان ایرانی و یک پهلوان تورانی، رو در روی یکدیگر قرار می‌گیرند. سپس پهلوانان دیگری نیز به کمک آنها می‌آیند و از میان آنها پهلوانان اول هر سرزمین برگزیده و به کمک نیروهای کمکی با یکدیگر به مبارزه می‌پردازند و نهایتاً برنده رزم مشخص می‌گردد. کشوری که بیشترین رزم هر کارزار را به سود خود ختمه داده باشد، پیروز کارزار گردیده و بازیکن یا بازیکنانی که در بیشترین پیروزی‌ها سهم داشته باشند، در نهایت برنده بازی خواهند بود.

محتویات بازی:



۸۲ کارت پهلوان
 ۱۶ کارت پادشاه
 ۲۷ کارت کمکی
 ۸ کارت کمکی هیچ
 ۸ کارت آینده نگر
 ۳ کارت درفش
 ۱ کارت نوش دارو
 ۸ سپاه چال/تخت شاهی
 دفترچه ثبت امتیازات

راهنمای کارت ها:

-  توران
-  ایران
-  بی طرف
-  پهلوان
-  شاه
-  کمکی
-  آینده نگر



اولویت



شماره کارت

قدرت یا امتیاز

نام شخصیت

نوع یا رسته

قابلیت یا ویژگی

• اضافه شدن ۸ کارت کمکی هیچ و استفاده از قسمت پشتی سپاه چال به عنوان تخت شاهی در آخرین لحظات قبل از تولید اعمال شدند. عذر خواهی ما را از بابت مغایرت اطلاعات کتابچه راهنما با اطلاعاتی که بر روی جعبه درج شده بپذیرید.

آماده سازی کارزار:

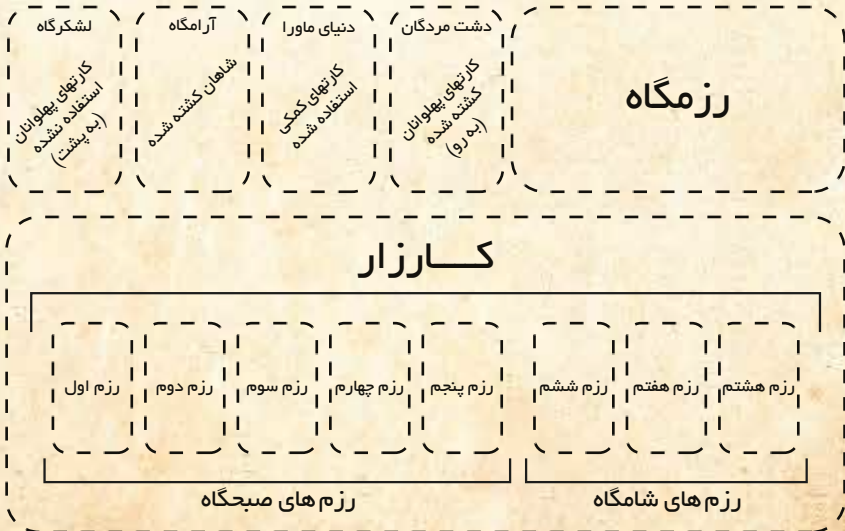
در ابتدا، کارت های مربوط برای بازی به شیوه پیشرفته (تعمینه، درفش ها، نوش دارو، هوم و جام جهان نما) را کنار گذاشته و سپس به هر بازیکن یک کارت پادشاه ایرانی، یک کارت پادشاه تورانی، یک تخت شاهی/سیاه چال و یک کارت کمکی هیچ بدهید و مابقی کارت های نامبرده را به جعبه برگردانید. توجه داشته باشید سیاه چال در بازی به شیوه پیشرفته مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

پس از آن، کارت های پهلوانان و کمکی مورد نیاز را طبق جدول زیر و با توجه به تعداد بازیکنان، تفکیک نموده و مابقی کارت ها را به داخل جعبه برگردانید.

تعداد بازیکنان	کارت های پهلوان	کارت های کمکی
۳ نفره	از شماره ۱ تا ۳۸	از شماره ۱۸۳ تا ۱۹۱
۴ نفره	از شماره ۱ تا ۴۶	از شماره ۱۸۳ تا ۱۹۴
۵ نفره	از شماره ۱ تا ۵۶	از شماره ۱۸۳ تا ۱۹۷
۶ نفره	از شماره ۱ تا ۶۴	از شماره ۱۸۳ تا ۲۰۰
۷ نفره	از شماره ۱ تا ۷۴	از شماره ۱۸۳ تا ۲۰۳
۸ نفره	از شماره ۱ تا ۸۲	از شماره ۱۸۳ تا ۲۰۶

محوطه کارزار:

قبل از چیدمان بازی، یک محوطه فرضی به شکل زیر را در نظر بگیرید. شکل قرارگیری فضاهای مورد نیاز بازی، اهمیتی نداشته و بستگی به فضای موجود خودتان دارد. همچنین آرامگاه تنها در بازی به شیوه پیشرفته مورد نیاز است.



چیدمان کارزار:

بعد از بُر زدن کارت های پهلوانان، رزمهای صبحگاه را به صورت زیر تشکیل دهید:

در ابتدا اولین کارت از دسته کارت های پهلوانان را برگردانید. این کارت، اولین پهلوان اولین رزم را مشخص می‌کند. سپس کارت بعدی را برگردانید...

اگر کارت دوم، هم رنگ کارت اول نبود، آن را به طوری که عدد نمایانگر قدرت هر دو کارت مشخص باشد روی کارت اول گذاشته و رزم اول را با این دو پهلوان تشکیل دهید و به سراغ رزم بعدی بروید.
اگر کارت دوم، هم رنگ کارت اول بود، آن را در کنار کارت اول بگذارید تا برای شکل دادن رزم دوم آماده باشد. (ترجیحاً چیدمان را همیشه از یک سمت شروع کنید)

به همین ترتیب کارت های بعدی را نیز رو کرده و با کارت های غیرهم رنگ، رزم های پنج گانه ی صبحگاه را تشکیل دهید. اگر هر کدام از رنگها، بیشتر از ۵ کارت بود، آنها را به وسط دسته کارت ها برگردانید.
کارت های پهلوان باقی مانده و کارت های کمکی را جداگانه بر زده و بدون اینکه هویتشان فاش شود به هر بازیکن **۵ کارت پهلوان و ۳ کارت کمکی** بدهید. مابقی کارت های پهلوانان را به شکل یک ستون در کناری بگذارید. (این ستون را لشکرگاه می نامیم)



رزم های صبحگاه

لشکرگاه



چگونگی شروع بازی:

در ابتدا، هر بازیکن با توجه به **قدرت کارت های پهلوان** (هرچه بیشتر، قویتر) و **قابلیت کارت های کمکی** که در دست دارد و همچنین **بر آورد قدرت پهلوانان رزم های صبحگاه** (کارت های روی زمین)، جبهه خود را انتخاب می‌کند. توجه داشته باشید از بین ۵ کارت پهلوانی که در ابتدای کارزار دریافت کرده اید، باید ۳ کارت را انتخاب و نزد خود نگه داشته و ۲ کارت دیگر را به لشکرگاه برگردانید.

سپس کارت پادشاه جبهه انتخابیتان را بدون آنکه هویتش فاش شود داخل تخت شاهی گذاشته و کارت پادشاه دیگر را نیز به جبهه بازی برگردانید. بدین ترتیب مشخص خواهد شد که هر بازیکن، در این کارزار به نفع کدام جبهه خواهد جنگید.

نکته: کارت های پهلوانانی که در کنار عدد قدرتش نشانگر ۱/۵+ را دارند، در شیوه پایه ای بازی امتیاز اصلیشان مورد استفاده قرار خواهد گرفت و کاربرد این افزایش امتیاز تنها در بازی به شیوه پیشرفته قابل اجرا می‌باشد.

نکته: بازیکنان می‌توانند در یک کارزار، برای یک سرزمین و در کارزار دیگر، برای سرزمین دیگر بجنگند و مجبور نیستند در کل بازی، به یک سرزمین وفادار باشند.

در انتها، کارت های داخل لشکرگاه را با هم بر زده و بدین ترتیب آماده شروع کارزار شوید.....

شروع رزم ها:

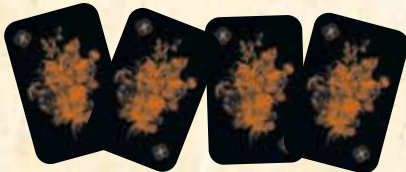
بازیکنان با هدف پیروز کردن سرزمینی که در ابتدای کارزار گزیده بودند، نبرد را به ترتیب و از رزم اول آغاز می کنند. رزم ها شامل دو نوبت می باشند: **نوبت پهلوانان و نوبت کارت های کمکی.**

نوبت پهلوانان: برای شروع رزم ها، با توجه به دو پهلوانی که در رزم اول، رو در روی یکدیگر قرار گرفته اند، یکی از کارتهای پهلوان خود را انتخاب کنید و آنها را **به پشت و بدون در نظر گرفتن نوبت**، به رزم اول اضافه کنید. (آنها را در داخل فضایی فرضی که نام آن را رزمگاه گذاشته بودید، بگذارید)

زمانی که تمام بازیکنان کارتهای پهلوان خود را برای رزم اول بازی کردند، کارت ها را با هم بُر زده و به رو برگردانید، سپس قویترین پهلوان (پهلوان اول) از هر سرزمین در رزمگاه باقی مانده و مابقی پهلوانان کشته و به دشت مردگان فرستاده می شوند.

نکته: اگر بعد از مشخص شدن پهلوانان اول هر سرزمین (به غیر از رستم و سهراب)، قدرت آن دو پهلوان با هم برابر باشد، هر دو کشته و به دشت مردگان می روند. سپس به سراغ پهلوانان بعدی می رویم (پهلوان دوم) و این روند تا زمانی که بین دو پهلوان باقیمانده اختلاف قدرت وجود داشته باشد ادامه خواهد یافت.

رزم جاری



رزمگاه

نوبت پهلوانان



کارت های پهلوانان بازی شده را بُر زده و در کنار کارت های رزم جاری به رو برگردانید و سپس پهلوانان اول را مشخص کنید.

پهلوان اول ایرانی



کارت های پهلوانان بازی شده توسط بازیکنان

پهلوان اول تورانی



پهلوانان شروع کننده رزم جاری

نوبت کارت های کمکی: پس از مشخص شدن پهلوانان اول دو سرزمین، برای کمک به پهلوان سرزمین خود، کارت کمکی مورد نظر خود را انتخاب کرده و آن را به پشت و بدون در نظر گرفتن نوبت، به کمک پهلوان اول سرزمیتان بفرستید. در صورتی که به هر دلیلی نمی‌خواهید از کارت‌های کمکی خود استفاده کنید باید کارت هیچ را به رزمگاه بفرستید.

سپس کارت‌های کمکی را بُر زده و به رو برگردانید. از هر کارت کمکی هم نام (به جز موبد) یکی را نگه داشته و مابقی را در قسمتی که در ابتدای بازی با نام دنیای ماورا مشخص نموده‌اید بگذارید. سپس کارت‌های ایرانی و تورانی هم اولویت (زال با رامشگر و سیمرغ با بازور) را در صورت حضور در رزم، ختنی و به دنیای ماورا بفرستید. نهایتاً قابلیت باقی‌کارتهای کمکی را به ترتیب اولویت اعمال کرده و به این ترتیب نتیجه رزم جاری مشخص می‌گردد. پس از آن، کارت‌های استفاده شده را نیز به دنیای ماورا فرستاده و هر بازیکنی که کارت هیچ را بازی کرده، آن را مجدداً به دست خود برمی‌گرداند.



کارت‌های کمکی بازی شده را بُر زده و به رو برگردانید و سپس تواناییشان را به ترتیب اولویت اعمال کنید.



در این مثال با توجه به قابلیت کارت‌های کمکی، ابتدا یک زن جادو را حذف کنید. سپس سیمرغ و بازور را با یکدیگر ختنی کنید و در نهایت قابلیت زن جادوی باقیمانده را اعمال کنید. که در این صورت قویترین پهلوان این رزم (گودرز) به رزم بعد رفته و ۶ توران (گرسیوز) برنده رزم خواهد شد.

چند مثال دیگر در مورد تقابل کارتهای کمکی:



کارت‌ها یکدیگر را ختنی نکرده و قابلیت تمامی آنها اعمال خواهد شد. کارت هیچ به دست بازیکنی که آن را بازی کرده برمی‌گردد.

اکوان قابلیت اژده‌ها را از بین برده و زال و رامشگر نیز یکدیگر را ختنی می‌کنند.

نکات مهم:

- * رد و بدل کردن اطلاعات در حین بازی و صحبت راجع به تصمیم‌گیری‌ها ممنوع می‌باشد.
- * در صورتی که رزمی بین رستم و سهراب رخ دهد باید پس از حذف پهلوانان ضعیف‌تر آن رزم، رستم و سهراب را در رزم نگه داشته و منتظر نوبت کارت‌های کمکی بمانید. زال و رامشگر تنها کارت‌هایی هستند که می‌توانند به رستم و سهراب کمک کنند، اما اگر این دو کارت کمکی هم زمان با هم به رزم اضافه شده یا هیچ کدام به رزم اضافه نشوند، رستم و سهراب هر دو کشته شده و به دشت مردگان می‌روند.
- * بازیکنان مختارند بنا به صلاحدید و سبک بازی‌شان، در برخی رزمها از کارت‌های کمکی خود استفاده نکنند، اما در پایان کارزار باید همه کارت‌های کمکی خود را استفاده کرده باشند. در غیر این صورت کارت‌های کمکی باقی مانده در رزم آخر (هشتمین رزم) اجباراً استفاده و توانایی آنها اعمال خواهد شد. توجه داشته باشید که این امر ممکن است به ضررتان تمام شود.
- * اژدها در حضور رستم و سهراب (و کیکاووس و افراسیاب در شیوه پیشرفته) در رزم تاثیرش را از دست خواهد داد.
- * اگر در **رزم آخر** از زن جادو استفاده شود، با توجه به توانایی این کارت، پهلوان قویتر رزم آخر را تغییر داده و به تنهایی به آنجا خواهد رفت و پهلوان ضعیف‌تر نیز به تنهایی در رزم جاری باقی می‌ماند و به این ترتیب امتیاز رزم جاری به پهلوان اول ضعیف‌تر و رزم بعدی به پهلوان اول قویتر خواهد رسید.



دستور العمل استفاده از موبد: اگر بازیکنی قصد استفاده از موبد را داشته باشد، نباید آن را وارد رزم کند. کارت موبد را **به پشت**، به بازیکنان دیگر نشان داده و پیش روی خود قرار می‌دهد. به این ترتیب اعلام کرده که می‌خواهد با توجه به توانایی موبد، یک کارت پهلوان خود را با یک کارت پهلوان **(به غیر از رستم و سهراب)** از بین تمامی کارت‌های دشت مردگان **تعویض** کند. اگر تنها یک نفر این درخواست را داشته باشد، تعویض کارت را انجام می‌دهد اما اگر چند بازیکن این درخواست را داشته باشند، اولویت با بازیکنی است که موبدی با تعداد **ستاره بیشتر** دارد.

همچنین دارنده کارت موبد به کمک هر کدام از کارت‌های کمکی دیگر، قادر خواهد بود یک کارت کمکی را از دنیای ماورا به دست خود اضافه کند.

مثال: یک بازیکن تورانی که یک سیمرخ و یک موبد در اختیار دارد می‌تواند آن دو را با یکی از کارت‌های موجود در دنیای ماورا که در آینده بیشتر برایش مورد استفاده قرار خواهد گرفت تعویض کند.

اگر در این صورت یک کارت اکوان نیز توسط بازیکن دیگری بازی شده باشد توانایی موبد از بین رفته و تنها قابلیت کارتی که همراه او بازی شده اعمال می‌گردد. توجه داشته باشید بازیکن دارنده موبد نمی‌تواند پهلوان اول کشته شده رزم جاری را زنده کند.

نکته: در صورت برخورد اکوان با چند موبد، تمامی موبدان قابلیت خود را از دست خواهند داد.

پایان رزم‌ها:

پس از مشخص شدن برنده نهایی یک رزم، هر بازیکن یک کارت دیگر از روی لشکرگاه برداشته و به این ترتیب رزم بعدی آغاز می‌گردد. روند رزم جدیداً مانند آنچه گفته شد طی کرده و آن را تا پایان هشتمین رزم ادامه دهید تا نبرد در یک کارزار پایان یابد.

نکته: برداشتن کارت از روی لشکرگاه تا پایان رزم‌های صبحگاه (پنجمین رزم) ادامه پیدا خواهد کرد. به این ترتیب قبل از شروع رزم‌های شامگاه (ششمین رزم)، قاعدتا هر بازیکن همچنان ۳ کارت پهلوان دیگر در اختیار دارد و در واقع برای مشخص شدن برنده نهایی کارزار، ۳ رزم دیگر باقی مانده است. توجه داشته باشید در رزم‌های شامگاه، از پیش پهلوانی در رزمگاه حضور ندارد و تنها با کارت‌هایی که در دست دارید باید کارزار را ادامه دهید.

پایان کارزار و امتیاز شماری رزم‌ها:

پیش از شروع توضیح راجع به نحوه امتیاز شماری رزم‌ها، تاکید می‌شود که مفهوم عبارت **امتیاز رزم با تعداد رزم متفاوت** است. هر رزم در حالت عادی ۱ امتیاز داشته اما در موارد زیر ۲ امتیاز خواهد داشت.

- * اگر در انتهای هر کارزار مشخص شود تعداد بازیکنان یک تیم **کمتر از نصف** بازیکنان تیم دیگر است، هر رزم برای آن تیم (تیم کوچکتر) ۲ امتیاز خواهد داشت. (حالات ۵ به ۲ نفره و ۶ به ۲ نفره)
- * اگر در انتهای هر کارزار مشخص شود تنها یک بازیکن در یک جبهه حضور دارد، هر رزم برای وی ۲ امتیاز خواهد داشت.
- * اگر در انتهای هر کارزار مشخص شود تمام بازیکنان در یک جبهه حضور دارند، هر رزم برای جبهه مخالف ۲ امتیاز خواهد داشت.

نام	رزم ۱	رزم ۲	رزم ۳	رزم ۴	رزم ۵
بازیکن ۱	۲۵	۷	۸	۱۰	۵
بازیکن ۲	۲۵	۱۲	۸	۵	۵
بازیکن ۳	۲۰	۱۲	۳	۵	۵
بازیکن ۴	۱۵	۷	۳	۵	۵

برنده: بازیکن شماره ۲

پایان بازی و تعیین برنده:

در پایان هر کارزار پس از امتیاز شماری رزم‌ها، بازیکنان تیمی که امتیاز بیشتری کسب کرده باشند، علاوه بر امتیاز رزم‌ها، ۳ امتیاز بابت پیروزی در کارزار دریافت خواهند کرد. در صورت تساوی در امتیازها، تنها امتیاز رزم‌ها برای بازیکنان در نظر گرفته خواهد شد.

بازی در **پایان کارزار پنجم** یا زمانی که اولین بازیکن به **امتیاز ۲۵** برسد پایان خواهد یافت.

در صورت تساوی بین دو یا چند بازیکن در انتهای بازی، بازیکنی برنده بازی خواهد شد که بالاترین امتیاز را در طول کارزار به دست آورده است.

در صورت تساوی مجدد، می‌توان بیش از یک نفر را برنده بازی در نظر گرفت.

قوانین بازی به شیوه پیشرفته:

پس از کسب تجربه‌ی بازی به شیوه پایه‌ای و مطالعه کامل قوانین بازی به شیوه پیشرفته، شما می‌توانید قوانین مورد علاقه خود را به حالت پایه‌ای بازی اضافه کنید. پیشنهاد می‌شود برای یادگیری و تفهیم بهتر قوانین بازی به شیوه پیشرفته، این قوانین را یک به یک و ترجیحاً به ترتیب ذیل وارد روند بازی کنید و تا یادگیری کامل هر قانون، سراغ قوانین دیگر نروید.

توجه داشته باشید اضافه شدن قوانین بازی به شیوه پیشرفته تداخلی با قوانین پایه‌ای نداشته و روند بازی با همان رویه دنبال خواهد شد، مگر اینکه خلافش در قوانین ذکر شده باشد.

رزم اسیران:

هر زمان در طول کارزار می‌توانید یکی از کارتهای پهلوان دست خود را **(به غیر از رستم، سهراب، کیکاووس و افراسیاب)** بدون آنکه مابقی بازیکنان از هویت آن با خبر شوند، از دست خود خارج کرده و به داخل سیاه چال (قسمت پشت تخت شاهی) بیندازید و در عوض، کارت دیگری از لشکرگاه بردارید. فارغ از اینکه هر بازیکن کدام پهلوان را از کدام جبهه اسیر کرده، هر پهلوانی که در سیاه چال اسیر شده است در انتهای بازی و تنها در صورتی که **نیمی از بازیکنان یا بیشتر** اسیر گرفته باشند به نفع جبهه **مخالف** خود، به میدان نبرد خواهد رفت (پهلوان ایرانی برای توران و پهلوان تورانی برای ایران). برنده این رزم با **محاسبه مجموع قدرت** پهلوانان مشخص می‌گردد و قاعدتاً کشوری که جمع قدرت پهلوانان اسیر کرده‌اش بیشتر باشد برنده رزم اسیران می‌شود.

برای سهولت در امتیاز شماری رزم‌ها، بعد از مشخص شدن برنده رزم اسیران، کارت مخصوص این رزم را از سمت برنده بر روی کارتهای پهلوانان آن رزم بگذارید.

نکته: تاکید می‌شود که کارتهای کمکی، در رزم اسیران هیچ نقشی نداشته و همه آنها باید تا پایان هشتمین رزم استفاده شوند.

پیشنهاد: می‌توانید برای بالا رفتن جذابیت بازی، کارت‌های ۹ هر سرزمین (پیلسم و گودرز) را نیز غیر قابل اسیر شدن قلمداد کنید.



هوم و جام جهان نما:

ابتدا ۸ کارت هوم و جام جهان نما (آینده نگر) را با هم بُر زده و به هر بازیکن یک کارت بدهید.

قبل از شروع هر رزم (غیر از رزم اول) می‌توانید از قابلیت این دو کارت استفاده کنید.

برای این امر، کارتی را که در اختیار دارید **به پشت** و پیش روی خود قرار داده و ضمن متوقف کردن بازی، اعلام کنید که قصد به کارگیری از قابلیت کارت خود را دارید. اگر تنها یک بازیکن چنین قصدی داشته باشد، کارت خود را به رو برگردانده و دستورالعمل روی کارت خود را اجرا می‌کند. سپس کارت‌ها را به جای خود برگردانده و بازی مجدداً به جریان خواهد افتاد. اما اگر سایر بازیکنان نیز قصد استفاده از کارتهای هوم یا جام جهان نما را داشته باشند، اولویت با بازیکنی است که کارت وی ستاره بیشتری دارد. بدینگونه که بازیکن مقدم‌تر، تعداد کارت معین را از قسمت معین برداشته و پس از انتخاب کارت مورد نظر، آنها را سر جای خود قرار داده و سپس نوبت به نفر بعد می‌رسد تا دستورالعمل کارت خود را اجرا کند.

نکته: اگر پس از دیدن کارت‌های لشکرگاه نیازی به آنها نداشتید، اجباری برای تعوض کارت‌ها نیست.

نکته: اگر در پایان کارزار و به طور اتفاقی تنها به تعداد بازیکنان، کارت در لشکرگاه باقی مانده بود، اولویت با بازیکنی است که هوم را بازی کرده.

یاران کمکی:

+۱/۵



کارت های پهلوانانی که در کنار عدد نمایانگر قدرتش نشانگر $+1/5$ را دارند، قدرتش به همین مقدار افزایش پیدا خواهد کرد. همچنین قادر خواهند بود در صورت انتخاب نشدن به عنوان پهلوان اول، در کنار پهلوان اول سرزمین خود جنگیده و $1/5$ واحد به قدرت او اضافه کنند.

در صورت اضافه شدن چند یار کمکی از یک سرزمین در یک رزم، تنها یکی از آنها (قوی ترین) در رزم باقی خواهد ماند.

در صورت حضور دو یار کمکی از دو سرزمین در یک رزم، ابتدا تکلیف برنده مبارزه بین قوی ترین آنها را جداگانه در رزم یاران کمکی مشخص کنید. سپس برنده این رزم به کمک پهلوان اول سرزمین خود خواهد رفت. **نکته:** اگر قدرت یاران کمکی مساوی باشد، هر دوی آنها کشته شده و به دشت مردگان می روند و مانند رزم های معمول، نوبت به پهلوان دوم خواهد رسید. (رزم بین یاران کمکی یک رزم کوچک در دل رزم اصلی است)

پهلوان اول ایرانی		قوی ترین یار کمکی ایرانی		پهلوان اول تورانی		قوی ترین یار کمکی تورانی	
کارت های بازی شده ایرانی		کارت های بازی شده ایرانی		کارت های بازی شده تورانی		کارت های بازی شده تورانی	

برندگان نهایی رزم با قدرت $10/5$		یاران کمکی برنده رزم	
رزم بین یاران کمکی		رزم بین یاران کمکی	

در بازی به شیوه پایه ای اگر دو پهلوان اول یک رزم با قدرت برابر رو در روی یکدیگر قرار گیرند، هر دوی آنها کشته شده و نوبت به پهلوان دوم خواهد رسید، اما با وجود قانون یاران کمکی اگر یک یار کمکی که خودش پهلوان اول نباشد، در رزم حضور داشته باشد، قدرت پهلوان اول سرزمین خود را $1/5$ واحد افزایش خواهد داد. بنابراین بدون نیاز به پهلوانان دوم، رزم انجام خواهد شد.

نکته: با توجه به قابلیت زن جادو که می تواند قویترین پهلوان هر رزم را به رزم بعد بفرستد، در صورت اضافه شدنش در نوبت کارت های کمکی، باید همان پهلوانی را به رزم بعد بفرستد که یک یار کمکی دارد. در این صورت یار کمکی باید به تنهایی با پهلوان اول دشمن مبارزه کند.

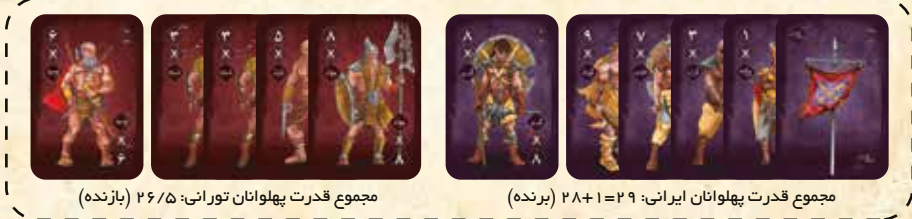
نکته: تاکید می شود یار کمکی با کارت کمکی متفاوت داشته، بنابراین یاران کمکی بر خلاف کارت های کمکی روی رستم و سهراب تاثیر خواهند گذاشت و قدرت آنان را افزایش خواهند داد.

رزم طلایه داران:

در ابتدای کارزار و پس از مشخص شدن ۵ رزم صبحگاه، قویترین پهلوان هر سرزمین **(به غیر از رستم و سهراب)** درفش سرزمین خود را دریافت خواهد کرد. کارت درفش سیاه را بر روی قویترین پهلوان تورانی و کارت درفش کایانی را بر روی قویترین پهلوان ایرانی حاضر در رزم های صبحگاه بگذارید. با حضور هر درفش در هر رزم، امتیاز آن رزم ۱ امتیاز افزایش پیدا خواهد کرد. **نکته:** در صورت حضور دو پهلوان از یک سرزمین با قدرت برابر، درفش به پهلوانی خواهد رسید که حریف قویتری دارد.



برنده این رزم با محاسبه **مجموع قدرت پهلوانان** تعیین خواهد شد. همچنین درفش هر سرزمین در جمع قدرت پهلوانان همان سرزمین، ۱ واحد به آنان کمک خواهد کرد. قاعداً جبهه ای که جمع امتیاز پهلوانانش بیشتر باشد برنده این رزم خواهد بود. کارت های کمکی نیز در صورت قابل اجرا بودن در نوبتشان اعمال خواهند شد.



مجموع قدرت پهلوانان تورانی: ۲۶/۵ (بازنده)

مجموع قدرت پهلوانان ایرانی: ۲۹+۱=۲۸ (برنده)

در این رزم، از هر دو جبهه پهلوانانی راهی دشت مردگان خواهند شد: ضعیف ترین پهلوانان جبهه برنده (به اندازه ای که جمع قدرت آنها مساوی یا کمتر از جمع قدرت جبهه بازنده باشد) به علاوه ی تمام پهلوانان جبهه بازنده. (این قانون را **قانون تلفات** می نامیم) **نکته:** تنها در صورتی که از ابتدای بازی قانون بیاران کمکی را به کار گرفته اید، ۱/۵+ امتیاز اضافه یار کمکی در مجموع قدرت پهلوانان محاسبه خواهد شد. در غیر اینصورت قدرت اصلی پهلوانان محاسبه می گردد.



تمام پهلوانان جبهه بازنده

ضعیف ترین پهلوانان جبهه برنده
که جمع امتیازشان کمتر از ۲۶/۵ باشد

برنده رزم

رزم رستم و سهراب:

در صورتی که رستم، سهراب یا هر دو در یک رزم حضور داشته باشند، برنده این رزم، بعد از اضافه شدن کارت های کمکی و با محاسبه **مجموع قدرت پهلوانان** به علاوه **میزان کمک کارت های کمکی** مشخص خواهد شد. به این صورت که در نوبت پهلوانان، پس از رو شدن تمامی کارت ها، آنها را به تفکیک سرزمین از هم جدا کرده و جمع قدرت هر جبهه را جداگانه محاسبه کنید. سپس بدون تلفات وارد نوبت کارت های کمکی شوید.



مجموع قدرت ایرانیان: ۲۱



مجموع قدرت تورانیان: ۲۲



کارت های کمکی بازی شده توسط بازیکنان

در صورتی که در بین کارت های کمکی بازی شده زال، رامشگر و تهمنه ای که قدرت رستم و سهراب را دو برابر می کند حضور داشته باشند، ابتدا قابلیتشان بر رزم اعمال شده، سپس قدرت هر جبهه مجدداً محاسبه می گردد. در نهایت برنده رزم مشخص می شود. همچنین قابلیت مابقی کارت های کمکی نیز اگر قابل اجرا باشد اعمال خواهد شد.



مجموع قدرت ایرانیان با احتساب زال: ۲۶ (برنده)



مجموع قدرت تورانیان: ۲۲ (بازنده)



غیر قابل اجرا



قابل اجرا

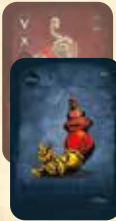
در نهایت کارت های کمکی به دنیای ماورا رفته و همچنین برای تعیین کشته شدگان هر دو جبهه ی این رزم از قانون تلفات استفاده کنید. (رجوع به قوانین رزم طلایه داران)
نکته: حضور درفش هر سرزمین در رزم رستم و سهراب، ۱ واحد به مجموع قدرت پهلوانان آن سرزمین کمک خواهد کرد.

نبرد بر سر نوش دارو:

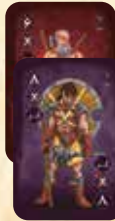
اگر رستم یا سهراب به هر دلیلی کشته شوند، آنها را به آرامگاه فرستاده، اما با **یک نوش داروی** موجود در کارزار، یکی از آنها را مجدداً زنده کرده و به کارزار برگردانید. در اینصورت رزم بعد از رزمی که رستم یا سهراب در آن کشته شده اند، رزم بر سر نوش دارو خواهد بود و جبهه پیروز در آن رزم، پهلوان کشور خود را از آرامگاه برگردانده و برای نبرد رزم **آتی** مهیا می کند.



سهراب در این رزم کشته شده



این رزم را تورانیان پیروز شده اند



سهراب به این رزم اضافه می شود

رزم ناجوانمردانه :

اگر در هر رزم تعداد پهلوانان یک سرزمین، سه برابر یا بیشتر از پهلوانان سرزمین دیگر باشد، محاسبه مجموع قدرت پهلوانان تعیین کننده برنده رزم خواهد بود. در اینصورت برای تعیین تعداد کشته شدگان هر دو جبهه در این رزم، از قانون تلفات استفاده کنید. (رجوع به قوانین رزم طلایه داران)

نکته: تاکید می شود زال و رامشگر در برگشت به یک رزم ناجوانمردانه، تنها بر روی قویتری پهلوان حریف تاثیر گذاشته و فقط او را از بین می برند.



تهمینه :

تهمینه همسر رستم و مادر سهراب است و دارنده این کارت به عنوان تیم مستقل بازی را ادامه خواهد داد. برای استفاده از این کارت، قبل از شروع هر کارزار تصمیم بگیرید که می خواهید چه تعداد از کارت های تهمینه را وارد جریان بازی کنید. تعداد کارت های تهمینه حاضر در کارزار باید از نصف تعداد بازیکنان کمتر باشد.

سپس به صورت توافقی یا اتفاقی از بین کارت های تهمینه، تعداد مورد نظر را انتخاب نموده و وارد دسته کارت های کمکی کنید و به همان تعداد از کارت های کمکی بی طرف (زمینه آبی) کم کرده و از جریان بازی خارج کنید. به این ترتیب به تعداد کارت های تهمینه حاضر در کارزار، بازیکن مستقل وجود دارد.

هر بازیکنی می تواند کارت تهمینه ای را که در اختیار دارد تا قبل از پایان یافتن هشتمین رزم (رزم آخر) به عنوان کارت کمکی استفاده کرده و از قابلیتی که روی آن نوشته شده به نفع خود استفاده کند. در این صورت بازیکن مذکور مجدداً به جبهه ای وارد می شود که پادشاه آن را در اختیار دارد.

اما در صورتی که بازیکن دارنده این کارت، آن را تا پایان کارزار نزد خود نگه دارد، در واقع به عنوان تیم مستقل کارزار را به پایان رسانده است.

در پایان کارزار، بازیکن یا بازیکنانی که به عنوان تیم مستقل، کارزار را به پایان رسانده اند، باید کارت های تهمینه خود را به همه نشان دهند. بازیکنان تیم مستقل دو قابلیت در پایان کارزار خواهند داشت که می توانند یکی از آن دو قابلیت را به اختیار استفاده کنند.

* می توانند یک رزم امتیازی را به انتخاب خود حذف کنند.
* می توانند تصمیم بگیرند رزم اسیران برگزار شود یا خیر (توجه داشته باشید در این مرحله هنوز مشخص نشده کدام یک از بازیکنان به نفع کدام سرزمین می جنگند).

نهایتاً اگر بازیکن یا بازیکنان مستقل بتوانند کارزار را با نتیجه مساوی به پایان برسانند ۱۸ امتیاز را بین خود تقسیم خواهند کرد. در این صورت تورانیان و ایرانیان تنها امتیاز رزم های برنده شده را کسب خواهند کرد.

توانایی تهمینه به عنوان کارت کمکی به ترتیب اولویت:

* توانایی تمام کارت های کمکی را از بین می برد؛ حتی قابلیت دو کارت تهمینه دیگر توسط این کارت از بین می رود.
* قدرت رستم و سهراب را دو برابر می کند؛ در نبردهایی که مجموع قدرت پهلوانان تعیین کننده برنده رزم است تاثیر می گذارد.
* رزم جاری را به تساوی کشانده و پهلوانان باقیمانده را به میان لشکرگاه برمی گرداند؛ این کارت بر روی رستم، سهراب و شاهان دو سرزمین نیز اثر خواهد گذاشت. در صورتی که شاه در رزم حضور داشته باشد، به دست بازیکن بر خواهد گشت و کارت های پهلوانان با کارت های لشکرگاه بر خواهند خورد.

شاه بی باک:

هر بازیکن می‌تواند در صورت لزوم از شاه خود به عنوان پهلوان استفاده کند. برای این امر، باید ابتدا یک کارت پهلوان سرزمین خودی را به عنوان نگهبان تاج و تخت جایگزین شاه کرده و کارت شاهش را به پشت پیش روی خود قرار دهد. پس از مشخص شدن کارت‌های پهلوانان، هر بازیکنی که کارت پادشاهش را بازی کرده نیز آن را به رو برمی‌گرداند. در این صورت پادشاه با قدرت ۹/۵ وارد رزم‌گاه شده و همچنین برنده این رزم را محاسبه **مجموع** قدرت کارت‌های بازی شده تعیین خواهد کرد.

هر پادشاه تنها در یک رزم وارد کارزار خواهد شد. این بدین معنی است که اگر بازیکنی در یک رزم از شاه سرزمینش استفاده کند، بازیکنان دیگر فقط در **همان رزم** می‌توانند از همان شاه استفاده کنند. در ادامه‌ی کارزار هیچ بازیکنی اجازه استفاده از **همان شاه** به عنوان پهلوان رانخواهد داشت.

در صورت کشته شدن هر شاه در میدان نبرد، آن را به آرامگاه فرستاده و در پایان کارزار به ازای هر شاه کشته شده، ۱ امتیاز از تمامی بازیکنانی که در همان جبهه جنگیده اند کسر و به ازای هر شاهی که پیروز رزم شده باشد، ۱ امتیاز به تمام بازیکنان آن جبهه اضافه خواهد شد. همچنین اولین بازیکنی که از شاه یک سرزمین استفاده کند، در پایان کارزار ۱ **امتیاز** شهادت دریافت خواهد کرد.

نکته: اگر دو یا چند بازیکن در یک رزم از یک شاه واحد استفاده کنند، تنها یکی از شاهان بر رزم اثر خواهد گذاشت. توجه داشته باشید شاه یا شاهان مشابه به آرامگاه نمی‌روند.

نکته: دقت کنید بازیکن یا بازیکنانی که قصد استفاده از این قابلیت را دارند، عمداً یا سهواً، جایگزین شاه خود را از میان پهلوانان دشمن انتخاب نکنند (حتماً در انتها کارت‌های داخل تخت شاهی هر بازیکن را چک کنید)

شاه بزدل:

هر بازیکن می‌تواند تا قبل از شروع رزم‌های **شامگاه** (ششمین رزم) با خارج کردن شاه خود از تخت شاهی و نشان دادن آن به بازیکنان دیگر، آن را از جریان بازی خارج کرده و به این ترتیب جبهه اش را تغییر دهد. به عبارتی آن شاه در گرگ و میش از میدان نبرد گریخته است. در پایان کارزار، از مجموع امتیازات بازیکن مذکور، فارغ از برنده یا بازنده بودن ۳ **امتیاز** کسر خواهد شد.

شیوه بازی به صورت رخ به رخ (دو نفره):

ایده پرداز: اعظم علیدوست

در ابتدا باید کارت رستم و سهراب را به پشت برگردانده و هر بازیکن یک کارت را برای خود انتخاب کند. به این صورت جبهه نبرد هر بازیکن مشخص خواهد شد.

سپس هر بازیکن باید دو عدد از هر پهلوان سرزمین خود را از میان کارت‌ها جدا کرده و نزد خود نگه دارد. بنابراین هر بازیکن با احتساب رستم یا سهراب که در ابتدا در اختیارش قرار گرفته بود، ۱۹ **کارت** پهلوان در دست خواهد داشت.

نکته: ترجیحاً و برای جلوگیری از گمراهی در حین بازی، کارت‌های پهلوانانی که نشانگر ۱/۵+ ندارند را برای این شیوه از بازی انتخاب ننماید.

هر کارزار در ۹ رزم و هر رزم در دو نوبت انجام خواهد شد. بازیکنان باید در هر نوبت یک کارت پهلوان خود را به پشت بازی کنند. پس از اینکه هر دو بازیکن نوبت اول رزم را بازی کردند، کارتها به رو برگردانده و نوبت دوم رزم آغاز می‌گردد.

نوبت دوم نیز مانند نوبت اول تکرار شده و برنده رزم با احتساب **مجموع قدرت پهلوانان** مشخص خواهد شد. هر جبهه‌ای که مجموع قدرت پهلوانانش بیشتر باشد، آن رزم را پیروز خواهد شد.

به همین ترتیب کارزار وارد رزم بعدی شده و تا رزم آخر (نهمین رزم) ادامه پیدا خواهد کرد. با این تفاوت که در رزم نهم مجموع قدرت سه پهلوان باقیمانده برنده رزم را مشخص خواهد کرد.

هر بازیکن که زودتر پنجمین رزم را به نفع خود به پایان رساند، برنده کارزار خواهد بود.

طراح و ایده پرداز: فواد روحانی
تصویرگر: امیر راهساز
سرمایه گذار: محمد سبزواری (رهجو)
مشاور هنری: مهسا شمشیان
گرافیسیت: اعظم علیدوست



گروه سرگرمی سور



۳۰ - ۴۵



+ ۸



۲ - ۸



لینک داتلود کتابچه را هتما