



دفترچه راهنمای بازی سلا دین

معرفی فاندان ها

فاندان آرمایست



فاندان ایریست



فاندان مورایست



فاندان نایست



فاندان سالایست



فاندان یاریست





۵



۶



۷

معرفی اجزای بازی:

- ۱- کارت های فاندانها: شش دست
- ۲- کارت های امتیاز شماری: یک کارت
- ۳- مهره شروع کننده: یک عدد
- ۴- تاس: شش عدد
- ۵- مهره های امتیاز شماری: سی
- ۶- کارت های فاندان
- ۷- عدد در شش رنگ

پیدمان بازی:

۱- زمین بازی که همان جامعه ایستهام است:

مملی به عنوان زمین بازی مشخص شده و مشابه تصویر کارت های امتیازنشماري هر فاندان در ایستهام قرار می گیرد.

۲- پیشفوان هر بازیکن:

مملی فالی در مقابل هر بازیکن که کارت های بفضیده شده توسط فاندان های دیگر در آنجا قرار می گیرد.

۳- مخزن هر بازیکن:

مملی جدا از پیشفوان برای هر بازیکن که کارت های فاندان در آن قرار داده می شود.

برنده بازی:

برنده بازی کسی است که بیشترین امتیاز را کسب کند.

دوره های بازی:

۱- دور بازی: هر بار که تاس ریخته می شود و تمامی بازیکنان یک بار، به ترتیب، اقدامات خود را انجام می دهند، یک دور نامیده می شود.

۲- مرحله بازی: هر مرحله شامل چندین دور بازی است و بازی در سه مرحله انجام می شود.

۳- دور آفر هر مرحله: در صورتیکه در هر مرحله بازی تمامی کارت های مفزن و دست یکی از بازیکنان تمام شود، آن دور از بازی، دور آفر آن مرحله فواهد بود.



وضعیت پیدمان بازی

معرفی اقدامات بازی:

۱- بفشیدن:

قرار دادن یک یا چند کارت از کارتهای در دست فود در پیشفوان سایر بازیکنان

۲- صله کردن:

انتقال یک یا چند کارت از کارتهای پیشفوان به ایستهام

۳- انصراف دادن:

عدم انجام هیچ یک از اقدامات بازی به هر دلیلی در هر نوبت

روش انجام بازی در مجمع عادی:

۱- هر بازیکن یکی از فاندان ها را انتخاب می کند. (فاندان ها از نظر شیوه

بازی تفاوتی با یکدیگر ندارند.)

۲- هر بازیکن ده عدد کارت فاندان فود، یک عدد کارت امتیاز شماری، پنج

عدد مهره امتیاز شمار فاندان و یک عدد تاس دریافت می کند.

۳- بازیکن ها زمین بازی را با قراردادن کارت های امتیاز شماری فاندان فود

می چینند.

۴- هر بازیکن ده عدد کارت فود را بُر زده به پشت در مخزن قرار می دهد.

۵- در مرحله اول بازی مهره شروع کننده بازی به بازیکنی که از نظر سنی از

بقیه بزرگتر است داده می شود.

- ۶- مرحله اول بازی با کشیدن کارت شروع می شود.
- ۷- هر بازیکن پنج کارت از کارت های مفزن نفر سمت چپ خود را به تصادف انتفاب می کند و به دست همان بازیکن می دهد.
- ۸- پس از انتفاب تصادفی کارت های در دست فاندان ها، دور اول هر مرحله از بازی شروع می شود.

روش بازی هر دور:

- ۱- هر یک از بازیکنان یک کارت به دلفواه از مفزن برمی دارند. (به استثنای دور اول هر مرحله)
- ۲- بازیکنان بصورت همزمان تاس می ریزند.
- ۳- بازیکنی که مهره شروع کننده را دارد دور بازی را آغاز می کند.
- ۴- بازیکنان در نوبت خود در هر دور، می توانند اقدامات صله کردن، بفشیدن و یا انصراف را انجام دهند.
- ۵- پرفش نوبت ها در هر دور در فلاف جهت حرکت عقربه های ساعت می باشد.
- ۶- در صورتیکه که تمامی بازیکنان یک بار به ترتیب نوبت خود را بازی کنند یک دور به اتمام می رسد.
- ۷- در پایان هر دور از بازی، مهره شروع کننده به نفر سمت راست شروع

کننده دور، داده می شود.

۸- با پایان هر دور از بازی، دور جدید بازی با شروع کننده جدید آغاز می گردد و مراحل بازی هر دور تکرار می شود.

لموه بفشیدن:

۱- بازیکن در نوبت فود، عدد تاس فود را با عدد تاس بازیکنان دیگر مقایسه می کند.

۲- در صورتیکه عدد تاس هر بازیکن دیگر، کمتر از عدد تاس فود بازیکن باشد، امکان انجام بفشش به آن بازیکن وجود دارد.

۳- بازیکن برای بفشیدن باید کارتی را انتخاب کند که شماره آن دقیقاً برابر میزان افتلاف تاس بین دو بازیکن باشد.

۴- بازیکن در صورت تمایل به بفشش، باید کارت یا کارتهای مورد نظر را در پیشخوان بازیکنان مورد نظر قرار دهد.

۵- بازیکنان فقط اجازه بفشش از کارت های در دست فود را دارند و نمی توانند از کارت های مفزن و یا پیشخوان فاندان فود برای بفشش استفاده نمایند.

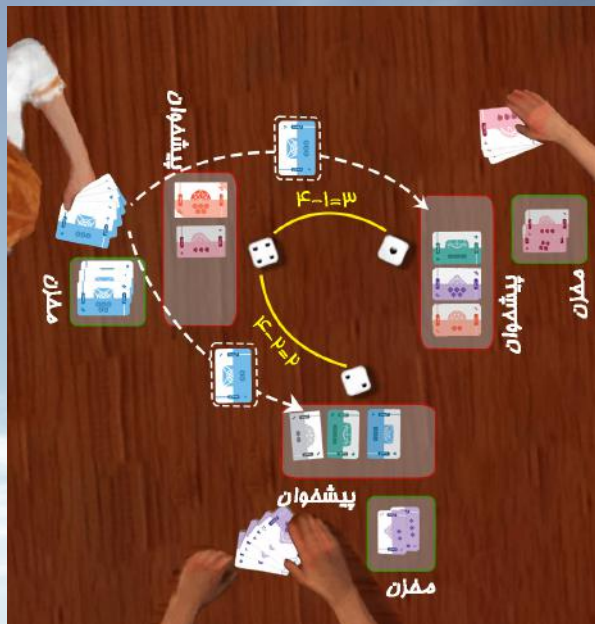
۶- در صورت امکان انجام بفشش، بازیکن می تواند بصورت همزمان به چند بازیکن دیگر بفشش نماید.

۷- بازیکن در هربار نوبت فود، فقط یک بار امکان بفشش به هر بازیکن را دارد.



نمونه بفشیدن

در این نوبت عدد تاس فاندان مورائیست ۱ است و عدد تاس فاندان آرمائیسست ۴ است. فاندان آرمائیسست می تواند اگر در کارت های دست فود کارت شماره ۳ داشته باشد آن کارت را به فاندان مورائیسست بفشند و آن را در پیشفوان فاندان مورائیسست قرار دهد.



نمونه بفشیدن

نمونه صله کردن:

۱- به انتقال کارت از پیشفوان هر فاندان به ایستهام، اقدام صله کردن گفته می شود.

۲- در صورت تمایل به صله کردن، این اقدام ممتا باید قبل از اقدام بفشیدن انجام شود.

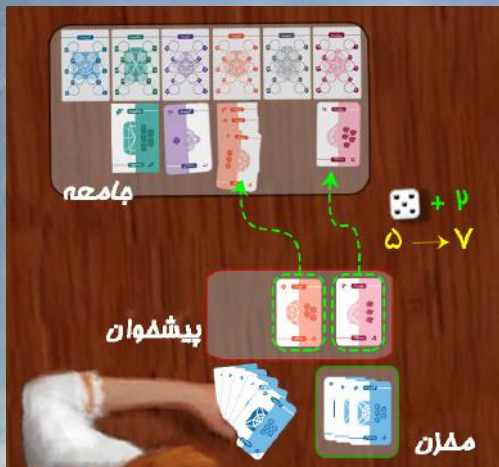
۳- هر بازیکن در نوبت فود، در صورت تمایل می تواند هر تعداد کارت دلفواه از پیشفوان فاندان فود به ایستهام صله نماید.

۴- در صورت صله کردن، بازیکن می تواند به تعداد کارت های صله شده (نه شماره روی کارت ها)، به عدد تاس فود اضافه نماید.

۵- در صورت صله کردن، بازیکن نباید عدد تاس فود را بصورت فیزیکی تغییر دهد و باید فقط در ذهن فود، مماسابات را با عدد تاس جدید انجام دهد.

۶- عدد اضافه شده به تاس، فقط مخصوص استفاده فود بازیکن برای بفشش است و سایر بازیکنان برای بفشش در نوبت فود، باید عدد تاس فیزیکی بازیکنان را ملاک ممااسبه فود قرار دهند.

۷- پس از صله کردن، بازیکنان باید ممتا اقدام بفشش داشته باشند و به عبارت دیگر، صله بدون بفشش در بازی ممنوع است.



نمونه صله کردن:

در این نوبت عدد تاس مورائیسست ۵ است ولی می تواند با صله کردن ۲ کارتی که در پیشفوان فود دارد، عدد تاس فود را ۷ در نظر بگیرد و اقدام بفشش فود را با عدد ۷ مناسبه نماید.

انصراف دادن:

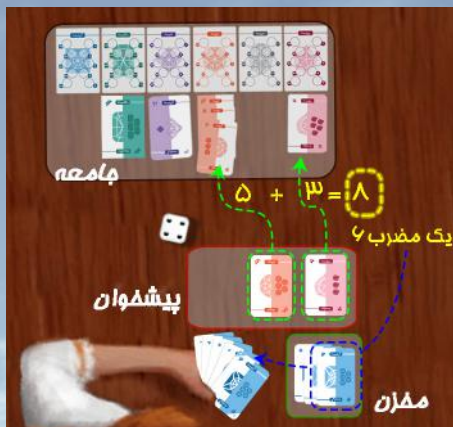
بازیکن در نوبت فود، اختیار دارد اقدام صله یا بفشش را انجام ندهد، مگر امکان انجام آن را داشته باشد و یا اینکه امکان انجام هیچ اقدامی را نداشته باشد و مجبور به انصراف از نوبت فود شود.

قانون تاس شش:

قبل از شروع هر دور و بلافاصله بعد از رفتن همزمان تاس ها، هر یک از بازیکنان در صورتیکه عدد شش آورده باشد می تواند بصورت افتیاری، یک کارت دلفواه اضافی از مخزن فاندان به دست فود اضافه نماید و در عوض باید عدد فیزیکی تاس فود را به عدد پنج تغییر دهد. در غیر اینصورت بعد از شروع دور، استفاده از این قانون مجاز نیست.

قانون صله مضرب شش:

هنگام صله کردن، اگر جمع شماره کارت های صله شده، به مضرب شش برسد، بازیکن می تواند به ازای هر مضرب شش، بلافاصله یک کارت دلفواه از مخزن فاندان، به دست فود اضافه نماید.



قانون صله مضرب شش

قانون تعویض:

هر فاندان یک کارت شماره چهار دارد که روی آن علامت قانون تعویض (🔄) وجود دارد.

در صورتیکه این کارت در دست و یا پیشخوان هر بازیکن باشد، می تواند در نوبت خود، یک بار یکی از کارت های دست خود را بصورت دلفواه با یکی از

کارت های مفرز فاندان فود تعویض نماید. این تعویض می تواند شامل فود کارت شماره چهار علامت دار در دست نیز، باشد.

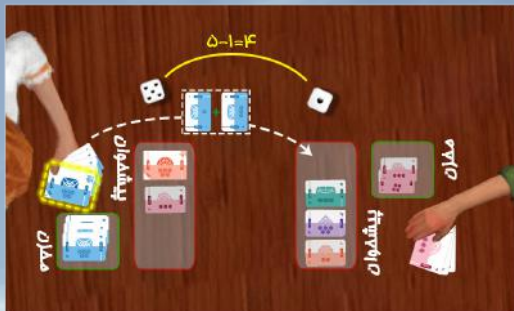


قانون تعویض

قانون جمع:

هر فاندان یک کارت شماره پنج دارد که روی آن علامت قانون جمع (+) وجود دارد.

در صورتیکه این کارت در دست و یا پیشخوان هر بازیکن باشد، می تواند در هنگام بفشیدن در نوبت فود، بجای استفاده از یک شماره کارت از مجموع شماره چند کارت در دست فود استفاده نماید. این قانون می تواند شامل فود کارت شماره پنج علامت دار در دست نیز، باشد.



قانون جمع

آرمائیسست می تواند کارت شماره ۴ خود را به مورائیسست بيفشد ولی کارت شماره ۴ ندارد و به جای آن کارت های شماره ۱ و ۳ را در دست خود دارد. اگر کارت قانون جمع را در کارت های پیشخوان و یا کارت های دست داشته باشد می تواند با استفاده از این قانون بجای کارت شماره ۴، کارت های شماره ۱ و ۳ را همزمان بيفشد که جمع آنها برابر ۴ می شود..

دور آفر هر مرحله:

هنگامی که یکی از بازیکنان، آفرین کارت فاندان فود را ببفشد و دیگر هیچ کاردی در مفرز فاندان و دست فود باقی نماند، آن دور، دور آفر بازی می باشد.

در دور آفر بازی، با اتمام نوبت همه بازیکنان دور جدیدی شروع نمی شود و تاس ریفته نمی شود و بازی در دور آفر به همان ترتیب و با همان تاس های موجود، تا آنجایی ادامه می یابد که هیچ بازیکنی اقدامی برای انجام نداشته باشد و بدین ترتیب یک مرحله از بازی به اتمام می رسد و امتیاز شماری مرحله انجام می شود.

مرحله دوم و سوم بازی:

۱- پس از اتمام مرحله اول بازی، امتیاز شماری انجام می شود و مهره شروع کننده در اختیار بازیکنی که دارای بیشترین امتیاز است، قرار می گیرد.

۲- مراحل دوم و سوم بازی همانند مرحله اول بازی انجام می شود.

۳- در پایان سه مرحله بازی، فاندانی که بیشترین امتیاز را در مجموع سه مرحله کسب نماید، برنده آیین سلداین و منتخب مجمع می باشد.

نمونه امتیاز شماری بازی:

۱- پس از اتمام هر مرملة، مجموع شماره کارت های هر فاندان كه در ايستهام قرار گرفته است (صله شده است) بعنوان امتیاز مثبت آن فاندان مناسبه می گردد.

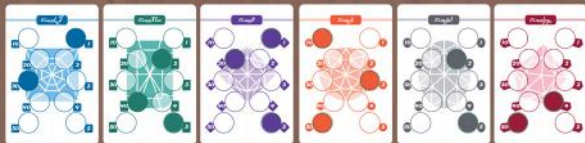
۲- سپس جمع شماره کارت های باقیمانده در پیشفوان هر بازیكن بعنوان امتیاز منفی آن بازیكن مناسبه می گردد.

۳- میزان امتیاز منفی هر بازیكن، از امتیاز مثبت همان بازیكن كسر می گردد و نتیجه حاصل شده، امتیاز آن فاندان در آن مرملة می باشد.

۴- امتیاز فاندان می تواند در هر مرملة مثبت و یا متی منفی باشد.

۵- امتیاز فاندان در هر مرملة، با امتیاز مرملة قبلی جمع شده و نتیجه حاصل شده بعنوان امتیاز مجموع آن فاندان، با استفاده از مهره های امتیاز شماری بر روی کارت امتیاز شماری فاندان ثبت می گردد.

۶- در صورتیکه مجموع امتیاز فاندان كمتر از صفر (منفی) شود، معادل صفر در نظر گرفته شده و هیچ مهره ای بر روی کارت امتیاز شماری آن فاندان قرار نمی گیرد.



۳۱ ۴۷ ۴۶ ۶۳ ۷ ۵۴

جامعه

نمونه انجام بازی در مجمع فوق العاده:

بازی در حالت فوق العاده، همانند بازی عادی انجام می شود، با این تفاوت که قوانین مرفه ای و جذاب تری به بازی اضافه می گردد.

قانون فوق العاده محدودیت پیشفوان:

۱- پیشفوان هر بازیکن، ظرفیت پذیرش بیش از سه کارت هم‌رنگ (متعلق به یک فاندان) را ندارد.

۲- هنگام بفشش به یک بازیکن، در صورتیکه ظرفیت کافی در پیشفوان آن بازیکن برای پذیرش یک یا چند کارت وجود نداشته باشد، کارتهای

مازاد بفشیده شده به جای قرار گرفتن در پیشفوان آن بازیکن، مستقیماً به انتساب بازیکن بفشنده به ایستگاه وصله می شود و بر خلاف قانون وصله معمولی در این نوع وصله مستقیم، عدد تاس بازیکن افزایش نمی یابد.



قانون فوق العاده ممدودیت پیشفوان

قانون فوق العاده معامله تاس:

۱- بازیکن دارنده مهره شروع کننده می تواند در ابتدای نوبت خود، برای تعویض تاس خود با دیگر بازیکنان، به آنها پیشنهاد معامله تاس دهد و در مورد شرایط آنها مذاکره کند.

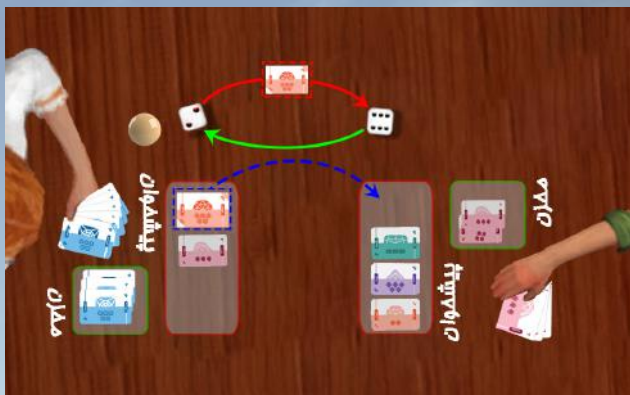
۲- بازیکن طرف مذاکره، اختیار دارد تعویض تاس را رد کند، بدون هیچ درفواستی بپذیرد و یا یکی از سه حالت زیر را برای پذیرش معامله، درفواست نماید:

- یک یا چند کارت دلفواه از پیشفوان بازیکن پیشنهاد دهنده به پیشفوان فاندان خود منتقل شود.

- یک یا چند کارت دلفواه از پیشفوان فاندان خود به پیشفوان بازیکن پیشنهاد دهنده منتقل شود.

- یک یا چند کارت دلفواه را از پیشفوان فاندان خود با هر تعداد کارت از پیشفوان بازیکن پیشنهاد دهنده تعویض نماید.

- در صورت توافق، معامله انجام شده و تاس بین بازیکن شروع کننده و بازیکن دیگر جابجا می شود.



قانون فوق العاده معامله تاس

- انجام معامله تاس در ازای درخواست هر اقدامی بجز سه حالت فوق، مجاز نیست .
- در صورتیکه تاس شماره شش در قانون معامله تاس بین دو بازیکن تعویض شود، بازیکن دریافت کننده تاس شش، اجازه استفاده از قانون تاس شش (برداشتن یک کارت اضافه از مفزن و تبدیل تاس به عدد پنج) را ندارد.
- سایر بازیکنان نیز می توانند در ابتدای دور فقط به شروع کننده بازی

پیشنهاد معامله تاس بدهند، اما اجازه معامله تاس با دیگر بازیکنان را ندارند.

+ بازیکنان هنگام معامله تاس باید به وجود محدودیت پیشفوان در بازی فوق العاده دقت نمایند، و در صورتیکه تعداد کارتهای هم‌رنگ پیشفوان یک بازیکن مازاد بر ظرفیت پیشفوان شود، کارتهای جدید مازاد بر ظرفیت پیشفوان به انتساب دریافت کننده کارت، مستقیماً به ایستگاه صله می‌گردد و بر خلاف قانون صله معمولی در این نوع صله مستقیم، عدد تاس بازیکن افزایش نمی‌یابد.

قانون فوق العاده صله مستقیم:

۱- در صورتیکه بازیکن در نوبت فود بتواند شش کارت و یا بیشتر از آن را صله کند، می‌تواند یکی از کارتهای در دست فود را نیز، بصورت مستقیم (بدون بفشش به دیگر بازیکنان) به ایستگاه صله کند.

۲- شماره کارتی که با استفاده از این قانون، از دست بازیکن بصورت مستقیم صله می‌شود، بایستی برابر و یا کمتر از نصف تعداد کارت های صله شده همزمان آن بازیکن باشد.

- در صورتیکه تعداد کارتهای صله شده همزمان، فرد باشد، عدد زوج پایین‌تر مبنای مناسبه شماره کارت صله مستقیم است.

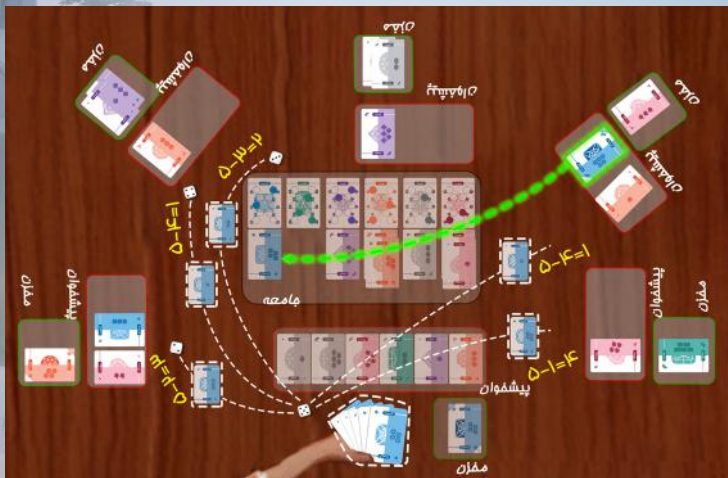


قانون فوق العاده صله مستقیم

در این نوبت فاندان آرمایست می‌تواند با صله کردن همزمان هر ۶ کارت فود از پیشفون فود، یکی از کارت‌های شماره ۱، ۲ یا ۳ را از دست فود مستقیماً به ایستهام صله نماید.

قانون فوق العاده صله از پیشفون رقبا:

اگر بازیکنی بتواند در یک نوبت به تمامی بازیکنان بصورت همزمان بفشش انجام دهد، می تواند به دلفواه یکی از کارت های فاندان خود را که در پیشفون سایر بازیکنان قرار گرفته است، از پیشفون آنها برداشته و به ایستهام صله کند و بر خلاف قانون صله معمولی در این نوع صله مستقیم، عدد تاس بازیکن افزایش نمی یابد.



روش بازی تیمی:

بازی تیمی فقط در مجمع فوق العاده انجام می شود.

۱- در بازی تیمی بازیکنان به انتخاب خود تیم های دوفره تشکیل می دهند.

۲- در بازی تیمی امتیاز هر فاندان بصورت جداگانه محاسبه می شود ولی در انتها

تیمی برنده است که مجموع امتیاز آن تیم بیشتر از سایر تیم ها باشد.



۳- بازی تیمی، همانند بازی با قوانین فوق العاده انجام می شود با این تفاوت که:

- در پیدمان بازی، بازیکنان هم تیمی باید روبروی همدیگر قرار گیرند و نمی توانند کنار یکدیگر باشند.

- بازیکنان یک تیم می توانند تاس های خود را در ابتدای دور با همدیگر عوض کنند و لزومی ندارد که برای این کار متما یکی از آنها شروع کننده بازی باشد. (این تبادل درون تیمی صرفاً تعویض تاس بین بازیکنان است و شامل شرایط معامله تاس نمی باشد.)

- بازیکنان هم تیمی نمی توانند کارت های پیشفوان خود را با همدیگر جابجا کنند.

- قانون معامله تاس بین بازیکن شروع کننده با سایر بازیکنان (بجز بازیکن هم تیمی) باید قبل از تعویض تاس اختیاری درون تیمی انجام شود. - بازیکنان هم تیمی میتوانند از کارت های پیشفوان یکدیگر برای صله کردن خود استفاده کنند.

- بازیکنان هم تیمی امکان بفشیدن به همدیگر را ندارند و فقط میتوانند به سایر تیمها بفشند.



بزرگان فاندان‌های تمدن
مانیسی جمع شده‌اند تا
تصمیمی مهم گرفته شود.
اولین بار است که این مجمع
در سرزمین ایستهام تشکیل
می‌شود. آینده ایستهام باید
به دست کسی سپرده شود که
توانایی تصمیم‌گیری درست
در لمظات مساس را داشته
باشد. فرمانده‌ای باهوش و
باذکاوت که بتواند از امکانات
فاندان فودش به سود
جامعه استفاده کند. «آیین
سلداین» مشخص‌کننده نتیجه
مجمع فواهد بود. نمایندگان
فاندان‌ها با امکاناتی که در
دست دارند، با یکدیگر رقابت
فواهد کرد تا در آیین سلداین
توانمندی فاندان فود را نشان
دهند.