

راهنمای بازی

Desha



بویا
Hoopa



برای تماشای فیلم آموزش بازی از این کد تصویری کمک بگیرید.



طراح بازی: برونو فدوتی
تحقیق و توسعه: امیر سلامتی
طراح لوگو: فرشاد رستمی
تصویرگر: حسن نوزادیان
طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی
مدیر تولید: علیرضا لولاگر

تولید باری دژ مروهون همراهی این دوستان است:

Catherine Miller, Steven Kimball

رضا اسکندری، مریم اخلاقی، نعیم تدین

© 2018 / Hoopa Games

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

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

مقدمه

ما آدمیان دنیای مدرن، در «دژ» زندگی نکرده‌ایم و نسبت به آنچه در چنین فضایی جریان داشته، احساسی نداریم. «دژ» در فرهنگ واژگان به معنی حصار و دیواری است که دور یک شهر وجود داشته. در این دژ از ارگ و کاخ پادشاه تا کاروانسرای مسافران، از نیایشگاه مردمان معمولی شهر تا دیر راهبان مسیحی، از قورخانه که محل ساخت اسلحه و شمشیر بوده تا رصدخانه‌ی دانشمندان و منجمان برای دیدن آسمان، جای می‌گرفت. علاوه بر این‌ها برج دیدبانی دژ امکان نگهبانی و دیدن اطراف شهر را برای دژبانان فراهم می‌کرد و در پناه این امنیت تاجران در حجره و دکان خود که در بازار و چارسوق قرار داشت به دادوستد انواع کالاهایی که از راه‌های دور به شهر می‌رسید مشغول می‌شدند. شاید تجسم این فضا برای ما که در شهرهای نوین زندگی می‌کنیم دشوار باشد.

اما بیایید بازی دژ را تجربه کنیم چرا که با ورود به جهان بازی، تصور چنین شهری ممکن خواهد شد.

در بازی دژ، بازیکنان در رقابت با یکدیگر، تلاش می‌کنند تا با ساخت جذاب‌ترین و بهترین شهر، به بهترین حکمران در قلمرو پادشاهی تبدیل شوند.

در هر دور بازی، هر بازیکن یک نقش را انتخاب می‌کند تا از قابلیت ویژه‌ی آن نقش در طول آن دور از بازی استفاده کند. هر بازیکن، ساخت و ساز شهر خود را با بازی کردن کارت سازه‌ای که در دست دارد، پیش می‌برد و در انتهای بازی امتیازی هم‌ارزش با هزینه‌ی آن کارت به‌دست می‌آورد.

زمانی‌که یک بازیکن بتواند **هفتمین سازه** را در شهرش بسازد، بازی به پایان می‌رسد و بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده، به عنوان برنده‌ی بازی و بهترین حکمران قلمرو شناخته می‌شود.

اجزای بازی

(۱) ۸ عدد کارت نقش



(۲) ۶۱ عدد کارت سازه



۱۲ عدد
سازه‌ی سلطنتی

۱۱ عدد
سازه‌ی آیینی

۲۰ عدد
سازه‌ی تجاری

۱۱ عدد
سازه‌ی نظامی

۷ عدد
سازه‌ی خاص

(۵) ۷ عدد کارت راهنما



(۴) ۱ عدد تاج پلاستیکی



(۳) ۲۵ عدد سکه



ابعاد جعبه متناسب با محتویات فعلی و محتویات افزونه‌های آینده‌ی بازی انتخاب شده است.

کارت نقش و کارت سازه



عنوان نقش

رنگ و شماره ی نقش

قابلیت نقش

در ابتدای نوبت ۱ سکه (اضافه) دریافت کن.
به ازای هر کارت سبز در شهرت ۱ سکه بگیر.



قابلیت سازه‌های خاص

هزینه‌ی سازه

رنگ و نوع سازه

عنوان سازه

کیمیای

۱

آماده‌سازی

برای آماده‌سازی بازی، این مراحل را به ترتیب انجام دهید:

۱. هشت کارت نقش را بُر بزنید و در مرکز میز به پشت قرار دهید.
۲. کارت‌های سازه را بُر بزنید و به هر بازیکن ۴ کارت بدهید. باقی کارت‌های سازه را به پشت در مرکز میز در کنار کارت‌های نقش بگذارید.
۳. به هر بازیکن ۲ سکه بدهید و باقی سکه‌ها را به عنوان بانک بازی در مرکز میز تلنبار کنید.
۴. تاج را به بازیکنی که سنش از بقیه بیشتر است، بدهید.



این روش بازی برای چهار تا هفت بازیکن است. قانون‌های ویژه‌ی بازی دونفره و سه‌نفره را در صفحه‌ی ۱۳ مطالعه کنید.

بازی دژ در چند دور بازی می‌شود. هر دور از بازی **دو مرحله** دارد:

- در **مرحله‌ی اول** بازیکنان مخفیانه برای خود یک نقش انتخاب می‌کنند.
- در **مرحله‌ی دوم** بازیکنان به‌ترتیبِ عدد روی کارت نقششان، نوبت خود را بازی می‌کنند.

نکته: بازیکنی که تاج بازی را در اختیار دارد (بازیکن تاجدار)، بر اجرای هر مرحله نظارت می‌کند و در طی مرحله‌ی نوبت، هر بازیکن را به نام نقشش صدا می‌زند تا نوبتش را بازی کند. این امکان وجود دارد که بازیکن تاجدار در طول بازی تغییر کند.

۱ مرحله‌ی نقش

(شروع از بازیکن تاجدار و در جهت عقربه‌های ساعت)

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

- بازیکن تاجدار تمام کارت‌های نقش را جمع کرده و بُر می‌زند و یک کارت را به پشت می‌سوزاند و از آن دور بازی خارج می‌کند. (در بازی پنج‌نفره یک کارت و در بازی چهارنفره ۲ کارت نیز به رو سوزانده می‌شود).
- بازیکن تاجدار مخفیانه یکی از کارت‌های باقی‌مانده را انتخاب می‌کند و آن را برای خودش برمی‌دارد و کارت‌های باقی‌مانده را به نفر سمت چپ خود می‌سپارد.
- آن بازیکن هم مخفیانه یک کارت برای خود انتخاب کرده و باقی کارت‌ها را به بازیکن سمت چپی خودش می‌سپارد.
- این روند تا آخرین بازیکن ادامه پیدا می‌کند. آخرین بازیکن هم کارت نقش خود را انتخاب کرده و کارت باقی‌مانده را به پشت کنار دیگر کارت‌های سوخته می‌گذارد.

جدول ۱

تعداد بازیکنان	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

نکته‌های مرحله‌ی نقش

■ در ابتدای این مرحله تعدادی کارت به شکل تصادفی سوزانده می‌شود. بسته به تعداد بازیکنان ممکن است تعدادی از این کارت‌ها به رو و تعدادی به پشت سوزانده شوند. (جدول ۱ را ببینید). هیچ بازیکنی مجاز به دیدن کارتی که به پشت سوزانده می‌شود، نیست.

■ اگر در ابتدای مرحله‌ی نقش، کارت شاه (شماره‌ی ۴) جزو کارت‌هایی باشد که به رو سوزانده شده‌اند، کارت دیگری را به جای آن بسوزانید و کارت شاه را دوباره به دسته کارت نقش برگردانید.

■ هر نقش بازی قابلیت ویژه‌ای دارد که روی کارت ذکر شده. در دورهای اول به تمام بازیکن‌ها فرصت کافی برای بررسی کارت‌های نقش بدهید. بعد از چند دور به قابلیت نقش‌ها تسلط پیدا می‌کنید و مرحله‌ی نقش سریع‌تر انجام خواهد شد.

■ **قانون ویژه برای بازی هفت نفره:** در بازی هفت نفره، فقط یک کارت به بازیکن هفتم می‌رسد. این بازیکن بعد از دریافت این کارت، کارتی را هم که ابتدای بازی به پشت سوزانده شده، برمی‌دارد و سپس یکی از آن دو کارت را به عنوان نقش خود انتخاب کرده و کارت دیگر را به پشت می‌سوزاند.

انجام مرحله ی نقش در بازی چهارنفره مطابق تصویر زیر است:



۲ مرحله‌ی نوبت

(شروع از بازیکن نقش شماره‌ی یک و به ترتیب اعداد روی کارت‌های نقش)

این مرحله برخلاف مرحله‌ی انتخاب، به شکل چرخشی و ساعتگرد انجام نمی‌شود، بلکه به ترتیب اعداد روی کارت‌های نقش و از نقش شماره‌ی یک انجام می‌شود. بازیکن تاجدار این مرحله را مدیریت کرده و هر نقش را فراخوانی می‌کند، مثلاً در شروع این مرحله اعلام می‌کند: «نقش شماره‌ی یک، آدمکش!» اگر بازیکنی نقش اعلام شده را در اختیار داشته باشد، کارت نقشش را به رو برگردانده و نوبتش را انجام می‌دهد. در غیر این صورت بازیکن تاجدار نقش بعدی را فراخوانی می‌کند: «نقش شماره‌ی دو، راهزن!»

بازیکن تاجدار می‌تواند از راهنمای پشت دفترچه برای فراخوانی نقش‌ها کمک بگیرد. بازیکنی که نقشش اعلام می‌شود، کارتش را رو کرده و نوبت خود را شروع می‌کند. بازیکن می‌تواند کارهای زیر را به هر ترتیبی که مایل بود، انجام دهد:

■ **دریافت منابع (اجباری):** بازیکن باید بین دریافت سکه و یا دریافت کارت سازه، یکی را انتخاب کند. در صورت انتخاب سکه، ۲ سکه از بانک دریافت می‌کند. و در صورت انتخاب کارت سازه، ۲ کارت از روی دسته کارت سازه برداشته، یکی را انتخاب کرده و دیگری را به زیر دسته کارت سازه برمی‌گرداند.

■ **ساخت و ساز (اختیاری):** بازیکن می‌تواند ۱ کارت سازه‌ی جدید در شهرش بسازد. برای این کار، یک کارت سازه از دست خودش را روبه‌روی خودش قرار می‌دهد و سپس به میزان هزینه‌ی ذکرشده بر روی آن کارت (بالا سمت چپ)، سکه به بانک پرداخت می‌کند.

نکته‌ی مهم: هر بازیکن در هر نوبت از بازی فقط می‌تواند ۱ کارت سازه استفاده کند و همچنین مجاز به ساخت سازه‌های تکراری، که قبلاً ساخته، نیست. (مثلاً یک بازیکن نمی‌تواند دو کارت «کاروانسرا» در شهرش داشته باشد.)

■ **قابلیت نقش (اختیاری):** هر نقش در بازی، یک قابلیت ویژه دارد. هر بازیکن می‌تواند در طول نوبتش فقط یک بار (ابتدا، انتها یا میانه‌ی نوبت) از قدرت نقشش استفاده کند. مثلاً نقش راهزن سکه‌های یک نقش دیگر را می‌دزدد، و یا نقش سردار می‌تواند سازه‌ی یک بازیکن دیگر را خراب کند. همچنین برخی نقش‌ها این قابلیت را دارند که از سازه‌های ساخته‌شده‌ی هم‌رنگشان، سکه به‌دست آورند. مثلاً نقش تاجر (با نشان سبزرنگ) می‌تواند به‌ازای هر کارت سبزرنگ ساخته‌شده در شهرش یک سکه بگیرد.

برای آشنایی با قابلیت نقش‌ها به صفحه‌های ۱۴ و ۱۵ دفترچه مراجعه کنید. بعد از اینکه بازیکن (که نقشش اعلام شده) نوبت خود را بازی کرد، بازیکن تاجدار نقش شماره‌ی بعدی را فراخوانی می‌کند، و این رویه ادامه دارد تا تمام نقش‌ها فراخوانی شوند. بعد از آن دور جدید بازی با مرحله‌ی نقش، آغاز می‌شود.

زمانی که یک بازیکن هفتمین سازه‌ی شهر خود را بسازد، آن دور بازی، آخرین دور خواهد بود و بازی به پایان می‌رسد. ممکن است یک شهر بیشتر از ۷ سازه هم داشته باشد. بعد از پایان بازی، بازیکنان آماده‌ی شمارش امتیازهای خود می‌شوند:

■ امتیاز سازه‌های شهرش را که برابر با هزینه‌ی ساخت سازه است، جمع بزنید.
■ اگر شهر شما از هر کدام از پنج رنگ سازه حداقل یکی را داشته باشد، ۳ امتیاز اضافه دریافت می‌کنید.

■ بازیکنی که زودتر از بقیه‌ی بازیکنان هفت سازه در شهرش ساخته باشد، ۴ امتیاز می‌گیرد. تمام بازیکنان دیگری هم که تا پایان بازی موفق به ساختن هفتمین سازه شوند، هر کدام ۲ امتیاز می‌گیرند.

■ اگر کارت‌های سازه‌ی خاص دارید که امتیاز مازاد دارند، آن امتیاز را هم به امتیاز خود اضافه کنید. بازیکنان امتیاز خود را با هم مقایسه کرده و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی، بازیکنی که در دور آخر بازی، عدد نقشش بالاتر از بقیه باشد، برنده‌ی بازی است.

پایان بازی

نمونه‌ی بازی:

بازیکن نقش معمار نوبتیش را به پایان برده. بازیکن تاجدار، نقش بعدی را که نقش سردار است، فرا می‌خواند. بازیکنی که قبلاً نقش سردار را انتخاب کرده، کارتش را برمی‌گرداند و نوبتش را آغاز می‌کند:

۱. کمی قبل در همین دور از بازی، بازیکن نقش راهزن، بر اساس قابلیت نقشش، پول‌های سردار را دزدیده. حال که بازیکن صاحب نقش سردار مشخص شده، راهزن تمام پول‌های او را برای خود برمی‌دارد.

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

۳. از آنجایی که بازیکن نقش معمار در بازی از بقیه جلوتر است، سردار تصمیم می‌گیرد بر اساس قابلیت نقشش، یکی از سازه‌های او را نابود کند. پس سازه‌ی حجره را انتخاب کرده و به‌ازای هزینه‌ی تخریب، یک سکه پرداخت می‌کند و آن کارت را از شهر معمار برداشته و زیر دسته کارت سازه در وسط میز می‌گذارد.

۴. سردار بر اساس قابلیت دیگرش، یعنی کسب در آمد از سازه‌های نظامی (قرمز) شهرش ، به‌ازای دو سازه‌ی نظامی زندان و برج دیدبانی، دو سکه از بانک برمی‌دارد و مجموع دارایی‌اش به ۳ سکه می‌رسد.

۵. در ادامه‌ی نوبتش با پرداخت آن سه سکه، یک سازه‌ی پیکارگاه می‌سازد و کارت آن را در شهرش و کنار باقی سازه‌ها می‌گذارد. از آنجایی که قابلیتش یعنی دریافت سکه به‌ازای سازه‌های نظامی را بازی کرده، دیگر برای این سازه‌ی جدید پولی دریافت نمی‌کند. با انجام ساخت‌وساز، دیگر نمی‌تواند کاری انجام دهد و در نتیجه نوبتش را تمام می‌کند.

۶. از آنجایی که سردار، آخرین نقشی است که فراخوانده می‌شود، این دور بازی نیز به پایان می‌رسد. بازیکن تاجدار تمام کارت‌های نقش را جمع کرده، بُر می‌زند و آماده‌ی شروع مرحله‌ی انتخاب دور بعدی بازی می‌شود.





تغییرات بازی دو نفره

مرحله‌ی انتخاب

بازیکن تاجدار، دسته کارت نقش را بُر زده و یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس باقی هفت کارت موجود را دیده و مخفیانه یک کارت را برای خودش انتخاب می‌کند، و شش کارت باقی‌مانده را به بازیکن دوم می‌دهد.

بازیکن دوم، دو کارت انتخاب کرده، یکی را به پشت می‌سوزاند و یکی را برای خود نگه می‌دارد و سپس بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر اول می‌دهد تا او هم دو کارت انتخاب کرده، یکی را به پشت سوزانده و دیگری را برای خود نگه دارد. این روند تا تمام شدن دسته کارت نقش ادامه پیدا می‌کند.

پایان بازی

با ساخته شدن سازه‌ی هشتم یک بازیکن در شهرش، آن دور از بازی، آخرین دور خواهد بود و بازی پس از آن به پایان می‌رسد.

تغییرات بازی سه نفره

مرحله‌ی انتخاب

بازیکن تاجدار، دسته کارت نقش را بُر زده و یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس باقی هفت کارت موجود را نگاه می‌کند و مخفیانه یک کارت را برای خودش انتخاب می‌کند، و شش کارت باقی‌مانده را به بازیکن سمت چپی می‌دهد.

در ادامه بازیکن بعدی، یک کارت را برای خود برمی‌دارد و سپس بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپی می‌دهد تا او هم یک کارت انتخاب کند. این روند ادامه پیدا می‌کند تا تمام بازیکنان دو کارت نقش داشته باشند. بازیکن آخر، از بین دو کارت باقی‌مانده، یک کارت را انتخاب کرده و یکی را به پشت می‌سوزاند.

پایان بازی

اگر بازیکنی موفق شود هشت سازه در شهرش بسازد، آن دور از بازی، آخرین دور خواهد بود و بازی به پایان می‌رسد.

قابلیت های نقش ها

این بخش برای توضیح قابلیت های هر نقش است. یادتان باشد که استفاده از ویژگی نقش ها اختیاری است و هر قابلیت فقط یک بار در هر نوبت قابل استفاده است، و البته در هر زمانی در طول نوبت بازیکن.

۱. **آدمکش:** نام نقشی را که می خواهی به قتل برسانی، اعلام کن. وقتی آن نقش فراخوانی شد تا نوبتش را انجام بدهد، بعد از رو کردن کارت نقشت، بدون اینکه بتواند کاری انجام بدهد، نوبتش تمام می شود.



۱ آدمکش

۲. **راهزن:** نام نقشی را که می خواهی از او سرقت کنی، اعلام کن. وقتی آن نقش فراخوانی شد تا نوبتش را انجام بدهد، بلافاصله بعد از رو کردن کارت نقشت، تمام سکه هایش را برای خودت بردار.
نکته: راهزن نمی تواند از آدمکش و یا بازیکنی که آدمکش او را به قتل رسانده، راهزنی کند.



۲ راهزن

۳. **تردست:** یکی از این دو کار را به انتخاب خودت انجام بده:
■ کل کارت های دستت (کارت های سازه) را با کل کارت های دست یکی از بازیکن ها عوض کن؛ اگر هیچ کارتی دستت نیست، به سادگی کل کارت های یکی از بازیکن ها را برای خودت بردار.
■ هر تعداد کارت که مایل هستی از دست خودت بسوزان و زیر دسته کارت سازه قرار بده و به همان تعداد کارت از روی دسته بردار.



۳ تردست

۴. **شاه:** به ازای هر کارت سازه ی سلطنتی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر. به محض فراخوانی، تاج را از بازیکن تاجدار تحویل بگیر. از حالا به بعد تو مسئول ادامه ی فراخوانی نقش ها هستی و دور بعدی بازی را هم تو آغاز خواهی کرد. اگر آدمکش تو را کشته باشد، نوبت از بین می رود، ولی تاج را دریافت خواهی کرد.



۴ شاه

۵. **حکیم:** به ازای هر کارت سازه‌ی آیینی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.
نقش شماره‌ی ۸ (سردار) نمی‌تواند سازه‌های شهریات را نابود کند.



حکیم

۶. **تاجر:** به ازای هر کارت سازه‌ی تجاری  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر. در مرحله‌ی نوبت، هر منبعی را که انتخاب کردی، همراهش یک سکه هم از بانک بگیر.



تاجر

۷. **معمار:** در مرحله‌ی نوبت، هر منبعی را که انتخاب کردی، همراهش دو کارت سازه هم بردار.
در این نوبت می‌توانی تا سه کارت سازه را در شهر خود بسازی.



معمار

۸. **سردار:** به ازای هر کارت سازه‌ی نظامی  که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.
می‌توانی یک کارت سازه از یک بازیکن دیگر را، به انتخاب خودت، نابود کنی. برای این کار باید هزینه‌ای برابر با یک سکه کمتر از هزینه‌ی آن کارت را به بانک پرداخت کنی. مثلاً یک کارت سازه با هزینه‌ی ۳ سکه را با پرداخت ۲ سکه، کارت سازه با هزینه‌ی ۲ سکه را با پرداخت ۱ سکه و کارت سازه با هزینه‌ی ۱ سکه را می‌توانی رایگان نابود کنی.



سردار

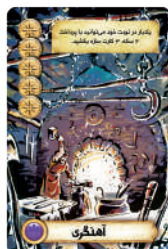
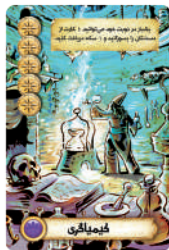
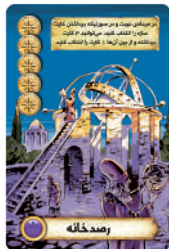
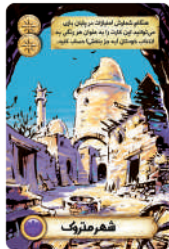
■ نمی‌توانی از شهری که هفت سازه‌اش کامل شده، کارتی را نابود کنی، اما می‌توانی یک کارت از شهر خودت را نابود کنی. کارت نابودشده را زیر دسته کارت سازه بگذار.

- تعداد سکه‌ها و تعداد کارت‌های در دست هر بازیکن باید برای تمام بازیکنان قابل شمارش باشد.
- محدودیتی برای تعداد کارت‌های دست هر بازیکن وجود ندارد.
- تعداد سکه‌ها در بازی نامحدود است. اگر در شرایط خاصی سکه‌های بانک بازی تمام شد، می‌توانید از اشیای جایگزین (مثلاً سکه‌های واقعی) استفاده کنید.

نکات کلی:

کارت‌های خاص سازه

استفاده از ویژگی هر کارت خاص سازه  اختیاری است. قابلیت هر کارت فقط زمانی قابلِ اِعمال است که آن سازه در شهرتان ساخته شده باشد.



شهر متروک: هنگام شمارش امتیازها در پایان بازی، می‌توانید این کارت را به عنوان یکی از سازه‌های شهری غیر از سازه‌ی خاص، به انتخاب خودتان حساب کنید.

قورخانه: نقش شماره‌ی ۸ (سردار) نمی‌تواند این سازه‌ی شهری را نابود کند.

رصدخانه: در مرحله‌ی نوبت و هنگام برداشتن کارت سازه، می‌توانید ۳ کارت را بردارید و از بین آن‌ها، یک کارت را انتخاب کنید.

گورستان: هر وقت سردار سازه‌ای را نابود کند، می‌توانید آن کارت را با پرداخت یک سکه خریداری کرده و در دست خود بگذارید.

کیمیاگری: می‌توانید در نوبت بازی خودتان، یک کارت از دستتان را بسوزانید و یک سکه دریافت کنید.

آهنگری: می‌توانید فقط یک بار در نوبت بازی خودتان با پرداخت ۲ سکه، سه کارت سازه بکشید.

■ آیا بازیکن می‌تواند همزمان با دریافت سکه به‌عنوان منبع، سکه‌های سازه‌های هم‌رنگ با نقشش را نیز دریافت کند؟

دریافت سکه به‌عنوان منبع از دریافت سکه برای سازه جداست، و بازیکن می‌تواند هر زمانی در طول نوبتش آن را اجرا کند. مثلاً امکان دارد بازیکن بخواهد اول ساخت‌وسازش را انجام دهد و سپس برای سازه‌های هم‌رنگ سکه بگیرد یا شاید بخواهد آن‌را همزمان با دریافت منبع انجام دهد.

■ آیا بازیکن برای کارت هم‌رنگی هم که همان نوبت در شهرش ساخته، سکه دریافت می‌کند؟
بله. ولی فقط در صورتی که کارت را قبل از استفاده از قابلیت نقشش (دریافت سکه برای سازه‌های هم‌رنگ) ساخته باشد.

■ آیا به‌ازای کارت‌های هم‌رنگ با نقش هم که در دستم دارم، هم سکه دریافت می‌کنم؟
خیر. فقط برای کارت‌های هم‌رنگی که در شهرتان ساخته‌اید، سکه دریافت می‌کنید.

■ آیا می‌توانم از قابلیت کارت بنفش خاص سازه که در دستم دارم، استفاده کنم؟
خیر. فقط زمانی می‌توان از قابلیت کارت‌های بنفش استفاده کرد که آن کارت در شهرتان ساخته شده باشد.

■ آیا بازیکنان می‌توانند سکه‌های خود را مخفی کنند؟
خیر. سکه‌های هر بازیکن باید جوری روی میز قرار بگیرد که تمام بازیکنان بتوانند از تعداد آن‌ها باخبر شوند.

■ آیا بازیکنان می‌توانند تعداد کارت‌های دست خود را مخفی کنند؟
خیر. تعداد کارت‌های در دست هر بازیکن باید برای بازیکنان دیگر قابل شمارش باشد.

■ بازیکن چند بار می‌تواند از قابلیت نقشش استفاده کند؟
هر بازیکن فقط یک بار در طول نوبتش می‌تواند از قابلیت نقش خود استفاده کند.

■ آیا بازیکن می‌تواند قابلیت نقش خود را در پایان نوبتش و بعد از ساخت‌وساز انجام دهد؟
بله. بازیکن می‌تواند قابلیت نقش خود را در هر زمانی در طول نوبتش (در ابتدا، میانه یا انتهای نوبتش) اعمال کند.

■ آیا استفاده از قابلیت نقش اجباری است؟
خیر. استفاده از قابلیت نقش اختیاری است. مثلاً آدمکش می‌تواند بی‌خیال کشتن نقش‌های دیگر شود.

پایان بازی

- آیا بازی به محض اینکه بازیکنی هفتمین کارت سازه را در شهرش بسازد، به پایان می‌رسد؟
خیر. آن دور بازی باید تا پایان (تا انتهای نوبت بازیکن صاحب نقش سردار) انجام شود و بعد از آن بازی به پایان می‌رسد.
- آیا یک شهر می‌تواند بیش از هفت سازه داشته باشد؟
بله. یک شهر می‌تواند بیشتر از هفت سازه داشته باشد و امتیاز تمام آن شهرها نیز محاسبه می‌شود ولی این لزوماً به معنای برنده بودن صاحب آن شهر نیست.

امتیازشماری

- شهری که بیشتر از هفت سازه داشته باشد، امتیاز ویژه‌ای ندارد؟
خیر.

آدمکش

- آیا بازیکنی که آدمکش نقشش را به قتل می‌رساند، همان لحظه باید خود را معرفی کند؟
خیر. باید منتظر بماند تا بازیکن تاجدار عدد نقشش را فراخوانی کند و آن وقت کارت خود را رو کرده و از آن دور بازی خارج می‌شود.
- آیا آدمکش می‌تواند راهزن را به قتل برساند؟
بله. آدمکش می‌تواند هر نقشی را به دلخواه خود به قتل برساند.

راهزن

- آیا نقش راهزن می‌تواند از آدمکش سرقت کند؟
خیر. از نقشی هم که آدمکش به قتل رسانده، نمی‌تواند دزدی کند.
- آیا بازیکنی که راهزن از نقش او سرقت کرده، باید همان لحظه خود را معرفی کند؟
خیر. باید منتظر بماند تا بازیکن تاجدار عدد نقشش را فراخوانی کند و آن وقت در شروع نوبتش سکه‌های خود را به راهزن بدهد.
- آیا نقش راهزن می‌تواند سکه‌هایی را که بازیکن به عنوان منبع در همان نوبت به دست آورده، از او بگیرد؟
خیر. فقط می‌تواند سکه‌هایی را که از دور قبل جلوی بازیکن باقی مانده، از او بگیرد.

شاه

- اگر در یک دور از بازی بازیکنی نقش شاه را انتخاب نکرد، تاج به کدام بازیکن می‌رسد؟
تاج نزد بازیکنی که در دور قبل آن را در اختیار داشته، باقی می‌ماند.
- اگر نقش شاه به قتل برسد، تاج به بازیکن صاحب آن نقش می‌رسد؟
بله. ولی آن بازیکن جز دریافت تاج کار دیگری نمی‌تواند انجام دهد.
- آیا بازیکن نقش شاه، با گرفتن تاج، ادامه‌ی آن دور بازی را مدیریت می‌کند؟
خیر. آن دور را بازیکنی که در ابتدا تاج را در اختیار داشته، مدیریت می‌کند. بازیکنی که تازه تاج را به دست آورده، دور بعد را مدیریت خواهد کرد.
- آیا بازیکن تاجدار می‌تواند نقشی جز نقش شاه را انتخاب کند؟
بله. اصولاً یکی از ویژگی‌های مهم بازیکن تاجدار این است که زودتر از دیگران نقش خود را انتخاب می‌کند.
- آیا بازیکن تاجدار نقش خود را نیز فراخوانی می‌کند؟
بله و بعد از فراخوانی آن نقش، کارت خود را رو کرده و نوبتش را بازی می‌کند.

حکیم

- اگر آدمکش حکیم را به قتل برساند، آیا سردار می‌تواند سازه‌ی حکیم را خراب کند؟
بله. حکیمی که مرده باشد قدرت خود را از دست داده و سردار می‌تواند یکی از سازه‌هایش را خراب کند.

تاجر

- در صورتی که تاجر در هنگام دریافت منابع کارت سازه را انتخاب کند، آیا باز هم سکه‌ی اضافه خواهد گرفت؟
بله. دریافت سکه از قابلیت‌های نقش تاجر است و ارتباطی به انتخاب منبع ندارد.

معمار

- اگر معمار هنگام دریافت منابع سکه را انتخاب کند، باز هم کارت سازه‌ی اضافه خواهد گرفت؟
بله. دریافت کارت از قابلیت‌های نقش معمار است و ارتباطی به انتخاب منبع ندارد.

بازی دژ بر اساس یکی از محبوب‌ترین و پرطرفدارترین بازی‌های کارتی مدرن به نام Citadels ساخته شده. این بازی ترکیب ظریفی است از سبک بازی‌های نقش مخفی و شهرسازی. اولین بار Bruno Faidutti، طراح باسابقه‌ی عرصه‌ی بازی‌های رومیزی، در سال ۲۰۰۰ این بازی را طراحی و تولید کرد و این بازی از همان ابتدا با استقبال زیادی در سراسر دنیا روبه‌رو شد. استقبال بی‌سابقه از این بازی باعث شد ناشران بین‌المللی بارها و بارها آن را بازتولید کنند و این بازی در طول ۱۵ سال به ۲۵ زبان ترجمه شد.

یکی از ویژگی‌های این بازی که از همان ابتدا ما را به آن علاقه‌مند کرد، تفاوت‌های آن با بازی‌های دیگر نقش مخفی بود. در هر نوبت از این بازی، برخلاف بازی‌های دیگر این سبک، بازیکنان نقش متفاوتی را برای خود انتخاب می‌کنند و نه تنها تلاش می‌کنند ذهن یکدیگر را بخوانند، بلکه بازی خود را بر اساس احتمال شیوه‌ی بازی دیگران می‌چینند. ویژگی دیگر آن لایه‌های متعدد تصمیم‌گیری است که هر بار تجربه‌ی بازی را عمیق‌تر می‌کند و تنوع و تکرارپذیری بازی را بالا می‌برد. این ویژگی‌ها سبب شده این بازی در طول ۱۵ سال گذشته، در فهرست بهترین بازی‌های کارتی باقی بماند و به عضو همیشگی قفسه‌ی بازی‌های فکری و رومیزی مردم دنیا تبدیل شود.

پس از تماس با ناشر و طراح بازی، در سال ۱۳۹۵ مجوز بازتولید این بازی به زبان فارسی را خریداری کردیم. هدف ما فقط تولید نسخه‌ی فارسی این اثر نبود، بلکه تغییر محتوای تاریخی بازی هم جزو اهدافمان بود و تحقیق درباره‌ی بازی و توسعه‌ی آن را آغاز کردیم. نام «دژ» (به معنی حصار و قلعه) را برای آن برگزیدیم که نزدیک‌ترین تعبیر ما از عبارت Citadels، به معنای شهر-قلعه در اروپای قرون وسطاست.

پس از اِعمال تغییرهای محتوایی و دریافت تأیید از طراح بازی، آقای حسن نوزادیان تصویرگری آن را آغاز کرد. یکی از علل انتخاب آقای نوزادیان، تسلط ایشان به جزئیات معماری و موتیف‌های تصویری ایرانی بود. هدف ما تولید این اثر با ظاهری کاملاً ایرانی، همراه با درنظر گرفتن نوع پوشش، معماری و اقلیم‌های متفاوت ایران باستان بود. این هدف در یک بازه‌ی شش ماهه به سرانجام رسید. در طی این مدت اتودها و تصاویر اولیه با آقای Faidutti به اشتراک گذاشته می‌شد تا نظر ایشان هم در روند توسعه‌ی محتوای بصری به کار رود.

و اکنون مفتخریم که نخستین بازی بین‌المللی ایرانی را با همراهی طراح و مؤلف برجسته‌ی فرانسوی، جهت عرضه در بازارهای داخلی و جهانی، توسعه بخشیده‌ایم. این دستاورد گامی است کوچک در راستای تحقق آرزوی بزرگ ولی دست‌یافتنی جهانی‌شدن بازی‌های ایرانی.



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

Bruno





خلاقیت آموختنی است

www.hoopagames.ir

hoopagames

t.me/hoopagames

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

