

راهنمای بازی

# رکب



۲-۶	۴۵	+۱۴
نفر	دقیقه	سال



در دورانی که قلمرو شاهی به استان‌های خودمختار تقسیم شده، سردارانی از گوشه گوشه‌ی سرزمین در سودای کشورگشایی، ارتش خود را برای فتح شهرها گسیل داشته‌اند. تا با مهارت و شجاعت بچنگند و با تدبیر و مکر به حریفان ركب بزنند تا قدرت و افتخار کسب کنند.

در بازی ركب، ۲ تا ۶ بازیکن برای کشورگشایی و بدست آوردن قلمرو با یکدیگر به رقابت می‌پردازند و تلاش می‌کنند تا هرکدام در طول بازی ۳ استان مجاور (و یا ۵ استان غیر مجاور) را فتح کنند.

هر دور از بازی با مشخص کردن محل جنگ شروع می‌شود و در ادامه بازیکنان با کارت بازی کردن قدرت ارتش خود را زیاد می‌کنند و به کمک کارت‌های ویژه به رقیبان ركب\* می‌زنند.

پس ارتش خود را آماده نبرد کن...

\*رکب و ركب زدن در گویش تهرانی به معنای فریب دادن و بلوف زدن است.

## اجزای بازی



صفحه‌ی بازی



۱۱ کارت بازی



۳۰ نشان بازیکنان  
(۶ رنگ از هرکدام ۵ عدد)



یک نشان صلح



یک نشان جنگ

## چیدن بازی

• نقشه‌ی بازی را در وسط میز قرار دهید.



• تمامی کارت‌ها را بُر بزنید و به هر بازیکن ۱۰ کارت بدهید.  
سپس باقی کارت‌ها را در وسط میز و کنار نقشه قرار دهید.



• هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و تمام ۵ نشان آن رنگ را بر می‌دارد.



• جوان‌ترین بازیکن نشان جنگ (سیاه) را برداشته و بازی را آغاز می‌کند.

## خلاصه بازی

در بازی رُکب بازیکنان با یکدیگر بر سر تصاحب استان‌های نقشه به دفعات جنگ می‌کنند. در هر جنگ بازیکنان با بازی کردن کارت‌های سرباز قدرت ارتش خود را زیاد می‌کنند و یا با کارت‌های ویژه روند بازی را تغییر می‌دهند.

در پایان هر جنگ، بازیکنی که جمع اعداد کارت‌های ارتش او از بقیه بیشتر باشد جنگ را می‌برد و نشان خود را در آن استان قرار می‌دهد. بازی زمانیکه یکی از بازیکنان بتواند ۳ استان مجاور و یا ۵ استان در کل نقشه را تصاحب کند به پایان می‌رسد.

### پر کردن دست

هر بازیکن ممکن است که در هر جنگ کارت‌های زیادی بازی کند. اما در نظر داشته باشید که بعد از پایان هر جنگ دست شما پُر نمی‌شود و کارت جدید نمی‌کشید. تنها زمانیکه تمام بازیکنان کارت هایشان تمام شود همه کارت جدید دریافت می‌کنند.

این اتفاق ممکن است بعد از یک جنگ یا بعد از چندین جنگ رخ دهد و بهتر است که همیشه حساب کارت‌های خود و دیگر بازیکنان را داشته باشید تا در لحظه‌های حساس بازی بدون کارت نمانید.

## روش بازی (۳-۶ نفره)

### محل جنگ



هر دور بازی با انتخاب محل جنگ شروع می‌شود. بدین شکل که بازیکنی که نشان جنگ را دارد یک استان خالی (یعنی استانی که هیچ نشانی روی آن نباشد) را انتخاب کرده و نشان جنگ را روی آن قرار داده و آن را به عنوان استان محل جنگ مشخص می‌کند (در شروع بازی محل جنگ می‌تواند هر استانی باشد).

### جنگ

سپس جنگ شروع می‌شود. در این مرحله بازیکنی که محل جنگ را انتخاب کرده بازی را آغاز می‌کند و بعد از آن نوبت در جهت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

هر بازیکن در نوبت خود باید یا کارت بازی کند و یا نوبتش را پاس بدهد.

### کارت بازی کردن

برای این کار بازیکن باید یک کارت از دست خود انتخاب کرده و آن را به رو جلوی خودش قرار دهد. کارت‌هایی که بازیکن بازی می‌کند کنار یکدیگر قرار می‌گیرند و صف ارتش بازیکن را می‌سازند.

دو نوع کارت در بازی وجود دارد: کارت‌های سربازان و کارت‌های ویژه.



● کارت‌های سربازان ارتش شما را تشکیل می‌دهند و با حاشیه‌ی زرد رنگ و یک عدد مشخص شده‌اند. هر کارت سربازی که بازی شود قدرت ارتش بازیکن را به مقدار عدد روی کارت افزایش می‌دهد. در پایان هر جنگ اگر جمع اعداد کارت‌های شما از بقیه بیشتر باشد آن استان را می‌گیرید.



● کارت‌های ویژه بر روند جنگ تاثیر می‌گذارند و با حاشیه‌ی بنفش مشخص شده‌اند. مثلاً جنگ را ناگهانی تمام می‌کنند، یا کارت‌های دیگران را می‌سوزانند. برای توضیح هر کدام از این کارت‌ها به بخش کارت‌های ویژه در صفحه ۶ رجوع کنید.

نکته؛ صف ارتش هر بازیکن باید برای بازیکنان دیگر قابل دیدن باشد!

## پاس دادن

اگر بازیکنی نخواهد که کارت بازی کند و یا دیگر کارتی نداشته باشد که بخواهد بازی کند باید پاس بدهد.

**بازیکنی که پاس داده تا آخر آن جنگ دیگر نمی‌تواند کارت بازی کند و نوبتش رد می‌شود.**

اما کارتهایی که قبل از آن بازی کرده بوده باقی می‌ماند و ارزش آنها در پایان جنگ حساب می‌شود. حتی ممکن است بازیکنی که پاس داده در پایان جنگ قوی‌ترین ارتش را داشته باشد و برنده‌ی جنگ شود.

نکته؛ اگر تمام بازیکنان به جز یکی، پاس داده باشند آن بازیکن می‌تواند تا زمانیکه می‌خواهد کارت بازی کند و سپس هر زمان که خواست و یا دیگر کارت نداشت، پاس بدهد.

## قدرت و سربازان

زمانیکه یک کارت بازی می‌کنید بهتر است سریعا اعداد صف ارتش خود را جمع بزنید و سپس آن را بلند اعلام کنید تا دیگر بازیکنان نیز در جریان قرار بگیرند.

۵۸ کارت سرباز در بازی است: ۱۰ کارت با عدد ۱ و ۸ کارت از هرکدام از اعداد ۲، ۳، ۴، ۵، ۶ و ۱۰.

## پایان جنگ

زمانیکه تمام بازیکنان پاس بدهند آن جنگ به پایان می‌رسد و زمان تعیین برنده است.

### تعیین برنده

پس از پایان جنگ بازیکنان اعداد کارت‌های ارتش خود را با هم مقایسه می‌کنند و بازیکنی که جمع عدد ارتش بالاتری داشته باشد جنگ را می‌برد. بازیکن پیروز نشان جنگ را از استان مورد ستیز برداشته و یکی از نشان‌های خودش را به جای آن قرار می‌دهد تا مشخص باشد که صاحب آن استان است. همچنین این بازیکن محل جنگ بعدی را انتخاب خواهد کرد.

اگر قدرت ارتش چند بازیکن با هم برابر باشد هیچکدام برنده جنگ نمی‌شوند. در این حالت آخرین بازیکنی که پاس داده محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند.



بازیکن قرمز با جمع عدد ارتش ۱۵ برنده این جنگ شده‌است.



## تجدید قوا

بعد از اینکه برنده‌ی جنگ مشخص شد تمام کارت‌های بازی شده‌ی هر بازیکن به دسته‌ی سوخته‌ها ریخته می‌شود. همچنین اگر کارت **بهار** یا **زمستان** هم روی نقشه‌ی بازی قرار داشته باشد می‌سوزد. سپس مراحل زیر را به ترتیب انجام دهید:

۱. هر بازیکنی که دیگر هیچ کارت سر بازی در دست نداشته باشد می‌تواند کل دست خود را بسوزاند.
  ۲. اگر تنها یک بازیکن در دستش کارت مانده باشد باید کل دست خود را بسوزاند حتی اگر **هنوز** سر بازی داشته باشد.
  ۳. اگر تمام بازیکنان بدون کارت باشند، کارت مجدد پخش می‌شود. برای این کار **کل کارت‌های مانده** و **کارت‌های سوخته** را با هم **برُ بزنی**د و به هر بازیکن ۱۰ کارت بدهید، همچنین هر بازیکن به ازای هر استانی که تصاحب کرده باشد یک کارت بیشتر می‌گیرد، مثلا بازیکنی که ۲ استان دارد ۱۲ کارت می‌گیرد.
- نکته؛** اگر مورد ۳ رخ نداده باشد بازیکنانی که دستشان خالی شده است کاردی دریافت نمی‌کنند و جنگ بعدی را باید بدون کارت بازی کنند و تنها نظاره‌گر باشند! پس همیشه حواستان به تعداد کارت‌های خودتان و دیگران باشد.

## مدیریت کارت‌ها

همیشه دقت کنید که تا چه میزان قصد دارید در هر جنگ شرکت کنید. اگر برای جنگ‌های ابتدایی زیاد کارت بازی کنید و دستتان خالی شود، نمی‌توانید در جنگ‌های بعدی تاثیرگذار باشید و باید تا زمان پخش مجدد کارت صبر کنید. اگر صرفه‌جویی کنید می‌توانید در جنگ‌های بیشتری شرکت کنید ولی ممکن است تنها بازیکنی شوید که کارت در دست دارد و آنوقت باید در پایان جنگ همه را بسوزانید (مورد ۲ تجدید قوا).

## تعیین محل جنگ بعدی

بعد از انجام مراحل بالا بازیکن برنده محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند و بازی از مرحله‌ی جنگ ادامه می‌یابد (ممکن است بازیکن دیگری به جز بازیکن برنده محل جنگ بعدی را مشخص کند. توضیحات بیشتر در بخش کارت‌های ویژه و کارت شیرزن آمده است).

## پایان بازی

هر زمان بازیکنی ۳ استان مجاور یا ۵ استان در کل نقشه را داشته باشد (نشان خود را روی آن قرار داده باشد) بازی به پایان می‌رسد و آن بازیکن برنده‌ی بازی می‌شود. در شرایط بسیار نادری ممکن است بازی به مرحله‌ای برسد که هیچ استان خالی برای جنگ نمانده باشد، در این حالت بازی به پایان رسیده و بازیکنی که بیشترین استان را داشته باشد برنده می‌شود. در صورت تساوی، بازیکنانی که مساوی شده‌اند با هم برنده می‌شوند.

## کارت‌های ویژه

هر کارت ویژه (کارت‌های با حاشیه بنفش) قابلیت یکتایی دارد که می‌تواند وضعیت جنگ را تغییر دهد. هر کدام از کارت‌ها علامتی دارد که در گوشه‌ی کارت مشخص شده است. در ادامه ویژگی هر کارت توضیح داده شده است (عدد کنار هر عنوان، تعداد آن کارت در بازی را نشان می‌دهد).

### ریش سفید (۶ عدد)

بالاترین عدد بازی شده در بازی برای تمام بازیکنان می‌سوزد!



زمانیکه بازیکنی ریش سفید بازی کرد، ابتدا بررسی کنید که بالاترین عدد بازی شده در صف ارتش تمام بازیکنان چند است. سپس هر بازیکنی که از آن عدد در صف ارتش خود داشته باشد باید آن کارت را بسوزاند (حتی بازیکنی که کارت ریش سفید را بازی کرده).

مثلا اگر بالاترین عدد بازی شده ۵ باشد، هر بازیکنی که داشته باشد باید کارت ۵ خود را بسوزاند.

سپس بازیکنی که ریش سفید بازی کرده باید نشان صلح را برداشته و آن را در یک استان خالی قرار دهد. این نشان تا دفعه‌ی بعدی که یک بازیکن ریش سفید بازی کند روی نقشه می‌ماند (حتی ممکن است در چند جنگ بعدی نیز جایش عوض نشود). ویژگی نشان صلح این است که: نمی‌توان در استانی که نشان صلح در آن قرار دارد جنگی آغاز کرد.



### مترسک (۱۶ عدد)

یک کارت سرباز از ارتش خود را به دست برگردان!



زمانیکه بازیکنی مترسک بازی کند، می‌تواند یکی از سربازان (کارت‌های زرد) خود را از صف ارتش خود برداشته و دوباره در دست خود قرار دهد. نکته؛ با مترسک نمی‌توان کارت‌های ویژه (بنفش) را به دست برگرداند.



### پرچم‌دار (۳ عدد)

جنگ بلافاصله تمام می‌شود!



زمانیکه بازیکنی پرچم‌دار بازی کند، آن جنگ بلافاصله تمام می‌شود و آن دور از بازی به مرحله‌ی تعیین برنده و سپس تجدید قوا می‌رود.



## طبل‌زن (۶ عدد)

قدرت ارتشت دو برابر می‌شود!



زمانیکه بازیکنی **طبل‌زن** بازی کند، جمع اعداد سربازان (زرد) او دو برابر می‌شود. مثلا بازیکنی که یک سرباز ۲ و یک سرباز ۶ در صف ارتش خود دارد با بازی کردن **طبل‌زن** جمع عدد ارتش خود را از ۸ به ۱۶ تغییر می‌دهد.



**نکته:** در هر جنگ تنها یک کارت **طبل‌زن** بر ارتش هر بازیکن تاثیر می‌گذارد. بیشتر از یک **طبل‌زن** را می‌توان بازی کرد ولی هیچ تاثیری ندارد.

## زمستان (۳ عدد) و بهار (۳ عدد)

زمستان ارزش کارت تمام بازیکنان را پایین می‌آورد و بهار بالا می‌برد!



زمانیکه بازیکنی **زمستان** یا **بهار** بازی کند باید آن را روی نقشه بازی و در محل مشخص شده قرار دهد. اگر کارتی از قبل آنجا باشد، کارت جدید روی آن قرار می‌گیرد. بعد از پایان هر جنگ، تمام کارت‌های **زمستان** و **بهار** روی نقشه را به دسته‌ی کارت‌های سوخته بریزید.



**زمستان:** زمانیکه کارت **زمستان** بازی شود، عدد کارت‌های سرباز (زرد) تمام بازیکنان برابر با ۱ می‌شود. تاثیر **زمستان** تا زمانیکه رو باشد پابرجاست. مثلا اگر بازیکنی در صف ارتش خود یک سرباز ۴، یک سرباز ۱۰ و یک سرباز ۲ داشته باشد بعد از بازی شدن **زمستان** مجموع عدد ارتش او به جای ۱۶ برابر با ۳ خواهد بود.



**بهار:** زمانیکه کارت **بهار** بازی شود، ابتدا بررسی کنید که بالاترین کارت بازی شده‌ی روی میز چند است. سپس تا زمانیکه **بهار** رو باشد، هر بازیکنی که از آن کارت در صف ارتش خود داشته باشد به عدد ارتش او ۳ واحد اضافه می‌شود. مثلا اگر بالاترین کارت بازی شده‌ی روی میز ۵ باشد، هر بازیکنی که ۵ داشته باشد تا زمانیکه **بهار** رو باشد عدد ارتش او با ۳ جمع می‌شود.

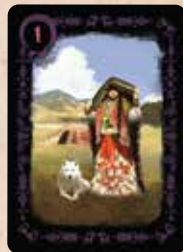


**نکته:** ممکن است در طول یک جنگ، بالاترین کارت (که تحت تاثیر **بهار** است) عوض شود. مثلا اگر در مثال بالا یکی از بازیکنان کارت ۱۰ بازی کند، بالاترین کارت دیگر ۱۰ حساب می‌شود و فقط به بازیکنانی که ۱۰ داشته باشند ۳ تا اضافه می‌شود.



## شیرزن (۱۲ عدد)

بیشترین دارنده‌ی کارت شیرزن، محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند!



کارت شیرزن دو خاصیت دارد:

- هر کارت شیرزن قدرت ارتش بازیکن را ۱ واحد بالا می‌برد.
- در پایان هر جنگ، بازیکنی که بیشترین کارت شیرزن را بازی کرده باشد محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند (به جای بازیکن برنده‌ی جنگ). اگر بازیکنان در تعداد کارت شیرزن با هم برابر شوند، همان بازیکن برنده محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند.

نکته؛ ریش سفید، مترسک، زمستان، بهار و طبل‌زن روی شیرزن اثر نمی‌کنند.

## شیردخت (۳ عدد)

کارت با ارزش ۱۰ که هیچ کارت دیگری بر آن اثر ندارد!



هر کارت شیردخت قدرت ارتش بازیکن را ۱۰ واحد بالا می‌برد.

نکته؛ ریش سفید، مترسک، زمستان، بهار و طبل‌زن روی شیردخت اثر نمی‌کنند.

### اولویت کارت‌های ویژه

کارت‌های ویژه (که تاثیر آنها روی کارت‌های سربازان اعمال می‌شود) به ترتیب زیر باید اعمال شوند:

۱. ریش سفید ۲. زمستان ۳. طبل‌زن ۴. بهار ۵. شیرزن و شیردخت

این بدان معنی است که تاثیر ریش سفید قبل از اینکه دیگر کارت‌ها اعداد را تغییر دهند اعمال می‌شود. همچنین تاثیر طبل‌زن بعد از زمستان و قبل از بهار اعمال می‌شود. مثلا اگر بازیکنی ۳ سرباز، ۱ شیرزن و ۱ طبل‌زن در ارتش خود داشته باشد، عدد ارتش او در زمستان و بهار به شکل زیر خواهد بود (توجه کنید که کارت طبل‌زن فقط روی کارت‌های زرد اثر می‌کند):



$$\text{ریش سفید} \times 2 \rightarrow (3 + 5 + 6) + 1 \rightarrow 29$$

$$\text{طبل‌زن} \times 2 \rightarrow (1 + 1 + 1) + 1 \rightarrow 7$$

## روش بازی (۲ نفره)

در بازی دو نفره، هر دو بازیکن یک دسته کارت کاملاً یکسان در اختیار دارند و در چندین جنگ رو در رو تلاش می‌کنند یکدیگر را شکست دهند.

### چیدن بازی

بر اساس فهرست زیر برای هر بازیکن یک دسته کارت (شامل ۲۳ کارت) بسازید:

- ۱۴ کارت سرباز (از کارت‌های شماره ۱-۶ و شماره ۱۰ هر کدام ۲ تا)
  - ۳ کارت مترسک
  - از کارت‌های ریش سفید، طبل‌زن، شیردخت، پرچم‌دار، زمستان و بهار هر کدام ۱ عدد
- هر بازیکن یکی از دسته کارت‌ها را برداشته و بعد از بُر زدن ۸ کارت از آن می‌کشد. هر بازیکن یک رنگ انتخاب کرده و تمام پنج نشان آن رنگ را بر می‌دارد. بازیکن جوان‌تر نشان جنگ را برداشته و استان محل جنگ را مشخص می‌کند. باقی اجزای بازی را به جعبه برگردانید.

### تغییرات روش بازی

بازی دو نفره به جز موارد زیر، در باقی موارد مانند بازی ۳-۶ نفره است:

- زمانیکه یک جنگ به پایان می‌رسد برنده نشان خود را در آن استان قرار می‌دهد. سپس هر دو بازیکن تمام کارت‌هایی که بازی کرده‌اند را از بازی خارج کرده و به جعبه بر می‌گردانند و سپس (در صورت امکان) از دسته کارت‌های خودشان کارت می‌کشند و دستشان را تا ۸ کارت پُر می‌کنند.
- اولین بازیکنی که بتواند در ۳ جنگ پیروز شود برنده‌ی بازی است.
- اگر بازیکنی کارت‌هایش تمام شود (هم کارت‌های اصلی‌اش و هم کارت‌هایی که در دست دارد)، باید بدون کارت به بازی ادامه دهد و در نتیجه نوبت‌هایش را در تمام جنگ‌های بعدی پاس بدهد.
- اگر هر دو بازیکن، قبل از اینکه یکی بتواند در سه جنگ پیروز شود، کارت‌هایشان تمام شود بازیکنی که در جنگ‌های بیشتری پیروز شده برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی بازی برنده‌ای ندارد.
- نشان صلح در بازی دو نفره استفاده نمی‌شود و این بخش از کارت ریش سفید بی‌استفاده است.

## سرگذشت بازی

سرگذشت بازی ركب از تايستان سال ۹۷ و يك ايميل آغاز شد كه ما از طرف روميز براي دومينيك ارهارد طراح بازی Condottiere فرستاديم تا از محبوبيت بازی هابيش در ايران بگوئيم و همچنين از او براي دريافت حق توليد آن بازی به فارسي سوال كنيم. پاسخي كه او به آن ايميل داد باورنكردني بود: «من و همسرم براي تعطيلات داريم به ايران می آييم!» ما هم با شگفتی از اين بخت نيك استقبال كرديم و در شيراز به استقبالشان رفتيم و هم قرارداد نسخه ي فارسي بازی را بستيم و هم در شهر گشتيم و فالوده و خيار سکنجبین خورديم و از دنباي بردگيم و طراحي صحبت كرديم (گزارش كامل اين ديدار را می توانيد در سايت روميز بخوانيد).

بعد از آن مدتی طول كشيد و تقريبا اواخر زمستان بود كه توانستيم مقدمات كار را فراهم و فاز پيش توليد بازی را آغاز كنيم. در اولين قدم می خواستيم دنباي بازی را از ايتاليای دوران رنسانس به زمان و مكاني در ايران تغيير دهيم. بعد از کمی تحقيق دشت های وسيع و كوهستان های سبز لرستان را انتخاب كرديم. تصويرسازي بازی را به محمد نورالدينی سپرديم كه با توانايی اش در تصويرسازي واقع گرايانه و تسلطش بر نقوش و پوشش مناطق مخلف ايران آشنا بوديم.

براي نام بازی هم ركب كه به معنای فريب دادن و بلوف زدن است را انتخاب كرديم كه به حس و حال و تجربه ي بازی نزديك باشد. زيرا اين بازی بيشتر از اينكه به استراتژی مربوط باشد به ذهن خوانی و توانايی بلوف زدن و ديگران را به چالش كشاندن مربوط است.

ركب بازی «بازی زیرپوستی» است، بازی دام گذاشتن و حريفان را به بيراهه كشاندن است. بازی كمين كردن و منتظر لحظه ي شكار نشستن است، و زمانيكه آن لحظه رسيد ديگر بايد ريسك كرد و مطمئن بود، زيرا تزلزل رقبا را جری می كند و آنوقت ديگر بلوف نمی گيرد و تهديد موثر نمی شود. ركب از آن دست بازی هایی است كه جادویی در خود نهفته دارند كه فراتر از خود بازی و در حال و هوای دور ميز و بين بازیكنان شكل می گيرد. همان جادویی كه ما را شيفته ي اين سرگرمی كرده...



## خلاصه روش بازی

انتخاب محل جنگ؛ قرار دادن نشان جنگ در یک استان خالی جنگ؛ بازیکنان به نوبت کارت بازی می‌کنند یا پاس می‌دهند. پایان جنگ؛ زمانیکه همه پاس دهند.

تعیین برنده؛ بازیکنی که ارتش قوی‌تری داشته باشد برنده‌ی آن جنگ است. تجدید قوا؛ اگر تمام بازیکنان بدون کارت باشند، کارت مجدد پخش می‌شود. اگر تنها یک بازیکن کارت داشته باشد باید دست خود را بسوزاند و سپس همه کارت می‌گیرند. پایان بازی؛ زمانیکه بازیکنی ۳ استان مجاور یا ۵ استان در کل نقشه را داشته باشد.

## کارت‌های ویژه

ریش سفید؛ بالاترین عدد بازی‌شده در بازی برای تمام بازیکنان می‌سوزد. سپس نشان صلح را در یک استان خالی قرار دهید.



مترسک؛ می‌تواند یکی از سربازان بازی‌شده‌ی خود را برداشته و در دست خود قرار دهد.



پرچمدار؛ جنگ بلافاصله تمام می‌شود.



زمستان؛ بهار را باطل می‌کند و عدد کارت‌های سرباز تمام بازیکنان برابر با ۱ می‌شود.



بهار؛ زمستان را باطل می‌کند و به بالاترین کارت بازی‌شده برای هر بازیکنی که آن را داشته باشد ۳ واحد اضافه می‌شود.



طبل‌زن؛ جمع اعداد ارتش بازیکن دو برابر می‌شود (فقط کارت‌های زرد).



شیرزن؛ قدرت ارتش بازیکن را ۱ واحد بالا می‌برد و در پایان جنگ بازیکنی که بیشترین کارت شیرزن را بازی کرده محل جنگ بعدی را مشخص می‌کند.



شیردخت؛ قدرت ارتش بازیکن را ۱۰ واحد بالا می‌برد.



تولیدی از  
مُسْتَفِیل



طرح و توسعه  
رومییز

برگردانی از بازی: Condottiere  
طراح بازی: Dominique Ehrhard  
تصویرگر: محمد نورالدینی  
طراح لوگو: فرشاد رستمی

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای گروه رومییز محفوظ است.

www.ROOMIZGAMES.ir

