Dejà™

راهنمای بازی

نسخه‌ی ۲.۰

اطلاعات تکمیلی دژ

Game Desiger: Bruno Faidutti

Translated By: Hoopa Games R&D

Artworks: Hassan Nozadian

Graphic Designer: Mahdokht Rezakhani

Logo Designer: Farshad Rostami

Project Manager: Alireza Lolagar

Special Thanks Reza Eskandari, Amir Salamati, Naeem Tadayon, Maryam Akhlaghi, Catherine Miller, Steven Kimball.

طراح بازی: برونو فدوتی

برگردان: واحد تحقیق و توسعه بازی‌های هوپا

تصویرگر: حسن نوزادیان

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

طراح لوگو: فرشاد رستمی

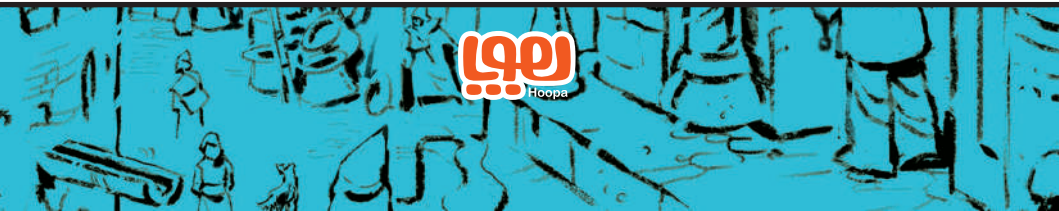
مدیر پروژه: علیرضا لولاگر

با تشکر از رضا اسکندری، امیر سلامتی، نعیم تدین، مریم اخلاقی، کاترین میلر، استیون کیمبل.

© 2018 / Hoopa Games

All rights reserved.

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



داستان بازی

پیروزی در نبردهای بزرگ و برجای گذاشتن ویرانی، تنها راه دوام در میان صفحات فراوان تاریخ نبوده و نیست. پادشاهان و فاتحان برای اثبات قدرت خود، با ساخت بناهای یادبود عظیم و شگفت‌انگیز در شهرهای بزرگ، با یکدیگر در پیکارند.

شهرهایی محصور در دیوارهای بلند، از دل زمین سر درمی‌آورند. دژهایی باشکوه که مردم در آن از گزند دشمنان در امان هستند و به تاریخشان افتخار می‌کنند.

اکنون پادشاه تصمیم گرفته میراثی جاودان برای آیندگان به‌جا بگذارد؛ شهری برای تمام اقشار. شما این فرصت را دارید تا این دژ را بنا کنید. هوش و آینده‌نگری خود را به‌کار بگیرید، از توانایی و قدرت دژ نشینان به‌درستی استفاده کنید و شهری کامل و بی‌نقص بسازید.

اجزای بازی

- ۸ عدد کارت نقش

- ۶۸ عدد کارت سازه

۱۴ عدد	۱۱ عدد	۲۰ عدد	۱۱ عدد	۱۲ عدد
سازه‌ی خاص	سازه‌ی نظامی	سازه‌ی تجاری	سازه‌ی آیینی	سازه‌ی سلطنتی

- ۷ عدد کارت راهنما

- ۱ عدد تاج

- ۲۷ عدد سکه

ساختار کارت‌ها

عنوان نقش

رنگ و شماره‌ی نقش

قابلیت نقش

قابلیت سازه‌های خاص

هزینه و ارزش سازه

رنگ و نوع سازه

عنوان سازه

اصطلاحات بازی

ساختن سازه: هرگاه پس از پرداخت هزینه‌ی یک سازه، آن را پیش روی خود گذاشتید، درواقع آن سازه را ساخته‌اید.

نابود کردن سازه: فقط سردار چنین قابلیتی دارد. او برای نابود کردن یک سازه باید یک سکه کمتر از ارزش آن سازه پرداخت کرده و آن را زیر دسته‌ی کارت‌های سازه قرار دهد.

شهر: مجموع سازه‌های ساخته شده که آن‌ها را پیش روی خود گذاشته‌اید یک شهر را تشکیل می‌دهند.

شهر کامل: شهری که تعداد سازه‌هایش در بازی چهار تا هفت نفره به هفت سازه و در بازی دو و سه نفره به هشت سازه رسیده باشد، شهر کامل است.

تاج دار: بازیکنی که تاج را در اختیار دارد بازیکن تاج‌دار خطاب می‌شود.

بانک: بانک جایی است که سکه‌های بازی در آنجا تلنبار می‌شوند.

چیدمان بازی

۱ کارت‌های سازه را بر بزنید و به هر بازیکن چهار کارت سازه و سپس یک کارت راهنما بدهید. بقیه‌ی کارت‌های سازه را به‌پشت و به شکل یک دسته، جایی در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها بگذارید.

۲ به هر بازیکن دو سکه بدهید و بقیه‌ی سکه‌ها را به عنوان بانک در مرکز میز بگذارید.

۳ تاج و کارت‌های نقش را به بازیکنی که سنش از بقیه‌ی بازیکن‌ها بیشتر است بدهید.

هدف و جریان بازی

در این بازی، بازیکن‌ها برای ساخت بهترین شهر با هم رقابت می‌کنند. برای انجام این کار، بازیکن‌ها باید سکه به دست بیاورند و از قابلیت‌های نقش ها به درستی استفاده کنند.
در هر دور از بازی، هر بازیکن نقشی با قابلیتی خاص انتخاب می‌کند و با کارت‌های سازه‌ای که در دست دارد شروع به ساختن شهر خود می‌کند. زمانی‌که یکی از بازیکن ها شهر خود را کامل کند، بازی در پایان آن دور تمام می‌شود و بازیکنی که با ارزش‌ترین شهر را ساخته باشد برنده‌ی بازی خواهد بود.
دژ در چند دور بازی می‌شود و هر دور از بازی دو مرحله دارد:

مرحله‌ی انتخاب نقش: هر بازیکن باید با توجه به قابلیت نقش‌ها، یکی از آن‌ها را برای خود انتخاب کند. (توضیح بیشتر در صفحه‌ی ۸)

هر نقش بازی قابلیت منحصر به فردی 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 می کنید و مرحله‌ی انتخاب نقش سریع‌تر انجام می‌شود.

مرحله‌ی نوبت: بازیکن‌ها به ترتیبِ اعداد روی کارت نقششان، نوبت خود را بازی می‌کنند. (توضیح بیشتر در صفحه‌ی۱۰) در این مرحله بازیکن تاج‌دار نقش‌ها را فرا می‌خواند تا هر بازیکن با توجه به نقشش، نوبتش را بازی کند. این امکان وجود دارد که بازیکن تاجدار در طول بازی تغییر کند.

روش بازی چهار تا هفت نفره

مرحله‌ی انتخاب نقش (شروع از بازیکن تاج‌دار، 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:

۱ در ابتدا بازیکن تاج دار، باید باتوجه به تعداد نفرات و بر اساس جدول زیر، تعدادی کارت را **به رو** و به صورت تصادفی بسوزاند و به‌طوری که همه‌ی بازیکن‌ها ببینند، آنها را در وسط میز قرار دهد.

تعداد بازیکن‌ها	تعداد کارت سوخته به‌رو	تعداد کارت سوخته به‌پشت
۴ نفر	۲	۱
۵ نفر	۱	۱
۶ نفر	۰	۱
۷ نفر	۰	۱

اگر کارت نقش شاه در بین کارت های رو شده بود، یک کارت دیگر را جایگزین کنید و این کارت را به دسته‌ی کارت‌ها برگردانده، مجدداً بر بزنید و یک کارت جدید را بسوزانید.

۲ سپس بازیکن تاج دار باید **یک کارت** نقش دیگر را این‌بار **به پشت** بسوزاند و در کنار کارت‌های سوخته‌ی قبلی قرار دهد. هیچ بازیکنی مجاز به دیدن کارتی که به پشت سوخته شده نیست.

۳ بازیکن تاج‌دار مخفیانه یکی از کارت‌های باقی‌مانده را انتخاب می‌کند و آن را برای خودش برمی‌دارد و باقی کارت‌ها را به نفر سمت چپ خود می‌دهد. آن بازیکن هم مخفیانه یک کارت برای خود انتخاب می‌کند و باقی کارت‌ها را به بازیکن سمت چپ خودش می‌دهد. این روند تا آخرین بازیکن ادامه پیدا می‌کند. آخرین بازیکن هم کارت نقش خود را انتخاب کرده و کارت باقی‌مانده را بدون اینکه بازیکن‌های دیگر ببینند، به پشت در کنار کارت‌هایی که در این دور از بازی خارج شده‌اند می‌گذارد و مرحله‌ی انتخاب نقش تمام می‌شود.

قانون ویژه‌ی برای بازی هفت نفره: پس از اینکه بازیکن ششم آخرین کارت شخصیت را به بازیکن هفتم داد، بازیکن هفتم کارت نقشی که به پشت سوخته را برمی‌دارد و از بین این دو کارت، یک نقش را برای خود انتخاب می‌کند و آن یکی را مجدداً به پشت می‌سوزاند.

مرحله‌ی نوبت (شروع از بازیکن نقش شماره‌ی یک و به‌ترتیبِ اعدادِ روی کارت‌های نقش)

نوبت‌ها در این مرحله برخلاف مرحله‌ی انتخاب نقش، چرخشی و در جهت عقربه‌های ساعت انجام **نمی‌شود**، بلکه **به‌ترتیب اعداد روی کارت‌های نقش** و از نقش شماره‌ی یک شروع می‌شود.

۱ بازیکن تاج‌دار این مرحله را مدیریت می‌کند و هر نقش را فرا می‌خواند. (می‌توانید از راهنمای پشت جلد دفترچه برای فراخوانی نقش‌ها کمک بگیرید.) مثلاً بازیکن تاج‌دار در شروع این مرحله اعلام می‌کند: «نقش شماره‌ی یک، آدم‌کش!» اگر بازیکنی نقش فراخوانده شده را در اختیار داشته باشد، کارت نقشش را به بقیه‌ی بازیکن‌ها نشان می‌دهد و نوبتش شروع می‌شود. در غیر این صورت، بازیکن تاج‌دار نقش بعدی را فرا می‌خواند: «نقش شماره‌ی دو، راهزن» ...

۲ بازیکنی که نقشش اعلام می‌شود، کارتش را رو کرده و نوبت خود را شروع می‌کند. بازیکن می‌تواند اعمال زیر را **به هر ترتیبی که مایل است** انجام دهد.

دریافت منبع (اجباری) باید بین **دریافت سکه** یا دریافت **کارت سازه**، یکی را انتخاب کند.
با انتخاب سکه، دو سکه از بانک دریافت می‌کند.
در صورت انتخاب کارت سازه، دو کارت از روی دسته‌ی کارت‌های سازه برمی‌دارد، یکی را نگه می‌دارد و دیگری را زیر دسته‌ی کارت‌ها می‌گذارد.

تعداد سکه و کارت‌های هر بازیکن باید برای همه قابل مشاهده باشد. محدودیتی برای داشتن سکه و کارت وجود ندارد. اگر سکه‌های بانک تمام شد آن را با چیز دیگری جایگزین کنید.

ساخت‌وساز (اختیاری) هر بازیکن می‌تواند یک کارت سازه‌ی جدید در شهرش بسازد. برای این کار، یکی از کارت‌های سازه‌ی دستش را پیش رویش می‌گذارد و سپس به میزان هزینه‌ی ذکرشده بر روی آن کارت، سکه به بانک پرداخت می‌کند. (صفحه‌ی ۲۲)

هر بازیکن در هر نوبت از بازی فقط می‌تواند یک کارت سازه بسازد (به جز معمار) و همچنین مجاز نیست سازه‌ای را بسازد که قبلاً ساخته است.

اجرای قابلیت نقش (اختیاری) هر نقش در بازی، قابلیت‌هایی دارد. هر بازیکن می‌تواند در نوبت خود فقط یک‌بار از **هر قابلیت** نقشش استفاده کند. اگر نقشی با دو قابلیت را در دست داشتید و زمانی برای استفاده از قابلیت‌ها مشخص نشده باشد، هرکدام از قابلیت‌هایش را می‌توانید جداگانه و در **ابتدای نوبت** یا در **طول نوبت** و یا در **پایان نوبت** به‌کار بگیرید. (صفحه‌ی ۱۸)

۳ پس از اینکه یک بازیکن نوبت خود را انجام داد، بازیکن تاج‌دار نقش بعدی را فرا می‌خواند و این روند تا فراخوانی تمام نقش‌ها ادامه پیدا می‌کند. سپس، دور بعدی بازی با مرحله‌ی انتخاب نقش، آغاز می‌شود.

قواعد و قوانینی که بر روی کارت‌ها نوشته شده، شرح مختصری از قابلیت کارت‌ها است.
برای کسب اطلاعات کامل‌تر و درک بهتر قابلیت‌ها به توضیحات دفترچه مراجعه کرده و آن را مبنا قرار دهید.

پایان بازی و امتیازدهی

زمانی که یک بازیکن شهر خود را کامل می‌کند (یعنی ساخت هفت سازه در بازی چهار تا هفت نفره و هشت سازه در بازی دو و سه نفره)، آن دور از بازی، آخرین دور خواهد بود و زمانی که نقش سردار نوبت خود را بازی کند، بازی پایان خواهد یافت. توجه داشته باشید که ممکن است یک شهر بیش از هفت سازه هم داشته باشد. در نهایت شمارش امتیازها به این صورت است:

- به ازای هر سکه روی کارت‌های سازه‌ی ساخته شده در شهرتان **یک امتیاز** می‌گیرید.
- بازیکنی که زودتر از بقیه‌ی بازیکن‌ها، شهر خود را کامل کند، **چهار امتیاز** می‌گیرد.
- بازیکن‌های دیگری که تا انتهای دور آخر شهر خود را کامل کنند، **دو امتیاز** می‌گیرند.
- هر بازیکنی که در شهرش حداقل یکی از هر پنج رنگ سازه ( ) را داشته باشد، **سه امتیاز** اضافه می‌گیرد.
- اگر بازیکنی در شهر خود سازه‌ی خاصی دارد که امتیاز ویژه‌ای را در پایان بازی برایش به همراه می‌آورد، امتیاز آن سازه‌ی خاص نیز به مجموع امتیازهای آن بازیکن اضافه می‌شود.

> سکه‌ها و کارت‌ها در پایان بازی امتیازی ندارند؛ مگر این که خزانه و نقشه‌خانه را در شهرتان ساخته باشید.

بازیکن‌ها مجموع امتیازهای خود را با یکدیگر مقایسه می‌کنند و در نهایت هر بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده‌ی بازی است. (مثال امتیازشماری درصفحه‌ی ۱۳)

- **در صورت تساوی:** بازیکنی که در دور آخر بازی، عدد نقشش بالاتر از بقیه باشد، برنده‌ی بازی است.

ابتدا هر بازیکن تعداد سکه‌ی روی کارت‌هایش را می‌شمارد. بازیکن ۱ زودتر از بقیه شهر خود را کامل کرده؛ پس **چهار** امتیاز اضافه می‌گیرد. او همچنین شهرمتروکه را جایگزین یک سازه‌ی آئینی کرده و حالا از هر رنگ سازه یک عدد در شهرش دارد پس **سه** امتیاز اضافه نیز دریافت می‌کند. بازیکن ۲ در دور آخر دو سازه هم‌زمان ساخته و شهر خود را کامل کرده، بنابراین **دو** امتیاز اضافه می‌گیرد. بازیکن ۳ در پایان بازی چهار کارت سازه در دست دارد و با توجه به قابلیت نقشه‌خانه **چهار** امتیاز اضافه دریافت می‌کند. او همچنین **دو** امتیاز اضافه بابت دروازه‌ی ملل می‌گیرد. بازیکن ۴ در پایان بازی شش سکه در دست دارد و با توجه به قابلیت خزانه **شش** امتیاز اضافه دریافت می‌کند.

بازیکن ۱

= ۲۰ + ۴ + ۳ = ۲۷

بازیکن ۲

= ۱۷ + ۲ = ۱۹

بازیکن ۳

= ۲۰ + ۴ + ۲ = ۲۶

بازیکن ۴

= ۱۶ + ۶ = ۲۲

نمونه‌ی یک دور بازی

بازیکنِ نقش معمار نوبتش را به پایان رسانده. بازیکنی که تاج را در اختیار دارد، نقش بعدی را که نقش سردار است، فرا می‌خواند. اکنون سردار کارتش را برمی‌گرداند و نوبتش را آغاز می‌کند.
کمی قبل در همین دور از بازی، بازیکن نقش راهزن، بر اساس قابلیت نقشش، اعلام کرده که می‌خواهد سکه‌های سردار را بدزد. حالا که بازیکن نقش سردار مشخص شده، راهزن همه‌ی سکه‌های او را برای خود برمی‌دارد.

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

چون بازیکنی که در این دور نقش معمار را انتخاب کرده در بازی از بقیه جلوتر است، سردار تصمیم می‌گیرد بر اساس قابلیت نقشش، یکی از سازه‌های او را نابود کند. او حجره را انتخاب می‌کند و به‌ازای هزینه‌ی تخریب، یک سکه به بانک می‌دهد و آن کارت را از شهر معمار برمی‌دارد و زیر دسته ی کارت‌های سازه می‌گذارد.

سردار بر اساس قابلیت دیگر نقشش، یعنی کسب درآمد از سازه‌های نظامی شهرش، به‌ازای دو سازه‌ی نظامی زندان و برج دیدبانی، دو سکه از بانک برمی‌دارد و حالا مجموع دارایی‌اش به سه سکه می‌رسد.

در ادامه‌ی نوبتش با پرداخت آن سه سکه، یک سازه ی پیکارگاه می‌سازد و آن را در کنار بقیه‌ی کارت‌های سازه‌ی ساخته‌شده در شهرش می گذارد. با وجود اینکه قابلیت دریافت سکه به‌ازای سازه‌های نظامی ساخته‌شده را دارد، چون در این دور یک بار از این قابلیت استفاده کرده، دیگر نمی‌تواند به‌ازای سازه‌ی جدید در این دور سکه‌ای دریافت کند. بنابراین نوبتش تمام می‌شود.

روش بازی دو و سه نفره

در بازی دو و سه نفره، هر بازیکن با **دو کارت نقش** بازی می‌کند. بازی مانند حالت عادی انجام می‌شود، با این تفاوت که در هر دور، هر بازیکن دو نوبت بازی خواهد کرد (هر نوبت برای یک نقش). ولی هر بازیکن **فقط یک محل نگهداری سکه و یک شهر دارد**. همچنین توانایی هر نقش فقط در **نوبت خودش** قابل اجراست.

مثال: اگر بازیکنی دو نقش معمار و سردار را داشته باشد، می‌تواند کارت سازه‌ای که در نوبت معمارش کشیده را نگه دارد و در نوبت سردارش بازی کند و یا زمانی که نقش معمار را بازی می‌کند نمی‌تواند سازه‌ی دیگر بازیکن‌ها را تخریب کند. همچنین زمانی که نقش سردار را بازی می‌کند فقط می‌تواند یک سازه بسازد و امکان ساختن بیشتر از یک سازه که توانایی نقش معمار است را ندارد.

همچنین وقتی یک بازیکن در شهرش **سازه‌ی هشتم** را می‌سازد، آن دور از بازی، آخرین دور خواهد بود و زمانی که نقش سردار نوبت خود را بازی کند، بازی به پایان می‌رسد. بنابراین هرجا در قوانین بازی عبارت شهر کامل را مشاهده کردید، بدانید در بازی دو و سه نفره منظور شهری با هشت سازه است.

تغییرات بازی دو نفره

در مرحله‌ی انتخاب نقش بازیکن تاج‌دار، دسته‌ی کارت‌های نقش را بر زده و یک کارت را به صورت تصادفی به پشت می‌سوزاند. سپس باقی هفت کارت موجود را نگاه می کند و مخفیانه یک کارت را برای خودش انتخاب می‌کند و شش کارت باقی‌مانده را به بازیکن دوم می‌دهد. بازیکن دوم، یک کارت را برای خود انتخاب می کند و یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر اول می‌دهد و تا تمام شدن کارت‌ها این روند ادامه پیدا می‌کند تا هر بازیکن در نهایت دو کارت نقش داشته باشد.

تغییرات بازی سه نفره

در مرحله‌ی انتخاب نقش بازیکن تاج‌دار، دسته کارت‌های نقش را بر می‌زند و به‌صورت تصادفی یک کارت را به پشت می‌سوزاند. سپس هفت کارت موجود را نگاه می‌کند و مخفیانه یک کارت برای خودش انتخاب می‌کند و شش کارت باقی‌مانده را به بازیکن سمت چپی‌اش می‌دهد. در ادامه، بازیکن بعدی، یک کارت را برای خود انتخاب می‌کند و بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپی‌اش می‌دهد تا او هم یک کارت انتخاب کند. سپس بازیکن تاج‌دار از بین چهار کارت باقی‌مانده یک کارت را برای خود انتخاب می‌کند و بقیه‌ی کارت‌ها را به نفر سمت چپی‌اش می‌دهد و تا تمام شدن کارت‌ها این روند ادامه پیدا می‌کند. بازیکن آخر از بین دو کارت، یکی را انتخاب و کارت باقی‌مانده را به پشت می‌سوزاند. در انتها هر بازیکن باید دو کارت نقش داشته باشد.

قابلیت نقش‌ها

در این قسمت به توضیح مفصل قابلیت هر نقش می‌پردازیم.
به خاطر داشته باشید استفاده از قابلیت‌های نقش در نوبتتان اختیاری است. هر چند بعید است موقعیتی پیش بیاید که استفاده از قابلیت نقش‌ها به نفع شما **نباشد**.

۱ آدمکش می‌توانی یک نفر را در این دور به قتل برسانی.
در نوبتت و در صورت تمایل، نام یک نقش را به عنوان مقتول اعلام کن. او تا زمانی‌که نوبتش فرا نرسد، نباید چیزی در مورد نقشش بگوید. وقتی که نوبت مقتول فرا رسید، او اجازه‌ی انجام **هیچ کاری** را ندارد (حتی نشان دادن کارتش) و نوبتش به طور کامل از بین می رود.

۲ راهزن می‌توانی جیب یک نفر را در این دور خالی کنی.
در نوبتت و در صورت تمایل، نام یک نقش را اعلام کن. او تا زمانی که نوبتش فرا نرسد نباید چیزی در مورد نقشش بگوید. وقتی نوبتش فرا رسید، باید کارت خودش را به همه نشان داده و تمام سکه‌هایی که از دور قبل ذخیره کرده را به شما بدهد.

تو نمی توانی از آدمکش و نقشی که آدمکش او را به قتل رسانده دزدی کنی.

۳ تردست بابا تو دیگه کی هستی، دست شیطونو بستی!

یکی از این دو کار را به انتخاب خود انجام بده:

همه‌ی کارت های سازه ی دستت را با همه‌ی کارت های سازه‌ی دست یکی از بازیکن‌ها عوض کن. اگر هیچ کارتی در دستت نیست، همه‌ی کارت های یک بازیکن را از او بگیر.

هر تعداد کارت که مایل هستی از دست خودت بسوزان و زیر دسته ی کارت های سازه قرار بده و به همان تعداد از روی دسته، کارت بردار.

۴ شاه تو وارث تاج و تخت هستی.

به محض اینکه بازیکن تاج دار نقشت را صدا کرد، تاج را از او بگیر. اگر هیچ بازیکنی در این دور نقش شاه را انتخاب نکرده باشد، بازیکن تاج دار، در دور بعد هم تاج دار خواهد ماند.

از زمان تحویل گرفتن تاج تو مسئول خواندن نقش‌ها هستی و همچنین در دور بعد، تو شروع کننده مرحله ی انتخاب نقش خواهی بود.

اگر آدمکش تو را به قتل رسانده باشد، تمام قابلیت هایت را در این دور از دست خواهی داد؛ تا پایان دور چیزی در مورد نقشت نگو. اما در پایان این دور کارت نقشت را نشان بده و تاج را تحویل بگیر.

به ازای هر کارت سازه‌ی سلطنتی که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

حکیم در این شهر ویرانی در کار نیست.
سردار نمی تواند هیچ کدام از سازه های شهرت را خراب کند، مگر اینکه تو به دست آدمکش کشته شده باشی.
به ازای هر کارت سازه‌ی آیینی که در شهرت داری، یک سکه از بانک بگیر.

تاجر تو در کسب درآمد مهارت داری.
در ابتدای نوبتت یک سکه‌ی اضافه از بانک بگیر. (حتی اگر دریافت کارت را انتخاب کرده‌ای.)
به ازای هر کارت سازه‌ی تجاری که در شهر خود داری، یک سکه از بانک دریافت کن.

یکی از قابلیت های تاجر این است که می‌توانید به‌ازای هر سازه‌ی تجاری سبز رنگ ساخته شده یک سکه بگیرید،(حتی اگر در هنگام دریافت منبع، برداشتن کارت را انتخاب کرده باشید.) اما می‌توانید ابتدا، فقط یک سکه‌ی اضافه را دریافت کنید، سپس سازه‌ی مدنظرتان را که یک سازه‌ی تجاری است، بسازید و در انتها به ازای تمام سازه‌های تجاری که ساخته‌اید سکه دریافت کنید. (حتی به ازای سازه‌ی جدید)

۷ معمار تو در ساخت‌وساز مهارت داری.

در ابتدای نوبتت دو کارت اضافه از دسته‌ی کارت‌های سازه بردار (حتی اگر دریافت سکه را به عنوان دریافت منبع انتخاب کرده‌ای.)

همچنین در نوبتت می‌توانی **به شرط پرداخت هزینه**، تا سه سازه‌ی هم‌زمان را در شهرت بسازی.

۸ سردار پشت سرت ویرانی باقی می‌ماند.

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 ساخت آن کارت سازه را به بانک پرداخت کنی و آن کارت را زیر دسته‌ی کارت‌های سازه قرار دهی. (کارت سازه با هزینه‌ی سه سکه را با پرداخت دو سکه، کارت سازه با هزینه‌ی دو سکه را با پرداخت یک سکه و کارت سازه با هزینه‌ی یک سکه را رایگان نابود کن.) همچنین می‌توانی در صورت نیاز، یکی از سازه‌های شهر خودت را با پرداخت هزینه‌ی آن نابود کنی.

به ازای هر کارت سازه‌ی نظامی که در شهر خود داری، یک سکه از بانک بگیر.

نمی‌توانی از یک شهر کامل، سازه‌ای را نابود کنی.

قابلیت سازه‌های خاص

پنج نوع سازه در بازی وجود دارد. چهار نوع سازه‌ی اصلی در چهار رنگ مختلف و سازه‌ی خاص. هر سازه‌ی خاص تأثیرات منحصر به‌فردی دارد که بر روی کارت‌ها نوشته شده است. این تأثیرات شامل کارهای گوناگون است، مانند کسب منابع بیشتر یا امتیاز اضافی در پایان بازی. در ادامه به نکاتی درباره‌ی کارت‌های سازه‌ی خاص می‌پردازیم:

- کارت های سازه ی خاص فقط زمانی که ساخته شده باشند تأثیراتشان اعمال خواهد شد.
- استفاده از تأثیرات سازه‌ها اختیاری است، مگر اینکه کلمه‌ی **باید** یا **نمی‌تواند** روی آنها قید شده باشد.
- تأثیر کارت‌هایی که با عبارت **«در هر نوبتت»** شروع شده‌اند فقط در نوبت خودتان قابل استفاده است.

- **کتابخانه و رصدخانه:** اگر هم‌زمان این دو سازه را داشتی ، می‌توانی سه کارت بکشی و دو کارت را نگه داری.
- **شهر متروک:** در پایان بازی اگر یک بازیکن تصمیم بگیرد این کارت را به‌عنوان یک نوع دیگر از کارت‌های سازه (سازه‌ی اصلی) در نظر بگیرد، دیگر جز کارت‌های سازه‌ی خاص (بنفش) محسوب نمی‌شود.
- **دروازه ملل:** اگر سردار در انتهای بازی قصد نابود کردن این سازه را داشته باشد باید هشت سکه پرداخت کند.

درباره‌ی بازی

بازی دژ بر اساس یکی از محبوب ترین و پرطرفدارترین بازی های کارتی مدرن به نام Citadels ساخته شده است. این بازی، توسط Bruno Faidutti طراح با سابقه‌ی فرانسوی، در سال ۲۰۰۰ طراحی شده و از همان ابتدا با استقبال بی‌سابقه‌ای در سراسر دنیا روبه‌رو شد. استقبال از این بازی باعث شد تاکنون بیش از سی نسخه از این بازی در سراسر جهان، به زبان های مختلف ترجمه و حتی با توجه به فرهنگ های مختلف تصویرسازی شوند.

در سال ۱۳۹۵، مجوز بازتولید این بازی به زبان فارسی را خریداری کردیم. پس از ترجمه، با تحقیق درباره‌ی بازی و توسعه‌ی آن، دست به تغییر محتوای بصری بازی زدیم. به عنوان اولین قدم، نام «دژ» (به معنی حصار و قلعه) را برای آن برگزیدیم که نزدیک ترین تعبیر ما از عبارت Citadels، (به معنی شهر - قلعه) در اروپای قرون وسطاست.

پس از اعمال تغییرات محتوایی و دریافت تأیید از طراح بازی، برای تصویرسازی به دنبال شخصی مسلط به جزئیات معماری و پوشش در اقلیم های متفاوت ایران و نماد های تصویری ایرانی بودیم و در نهایت تصویرسازی دژ را به آقای حسن نوزادیان سپردیم.

و اکنون مفتخریم که نخستین بازی بین‌المللی ایرانی را با همراهی طراح و مؤلف، در راستای تحقق آرزوی جهانی شدن بازی های ایرانی، عرضه کرده‌ایم.

نسخه‌ای که در اختیار دارید در سال ۱۴۰۱ دست خوش تغییراتی شد. اضافه شدن تعدادی کارت سازه‌ی جدید و تغییرات مهمی در جزئیات قابل بحث، از جمله این تغییرات بودند. همچنین ساخت یک «دژ» جدید با کارت های متنوع تر نیز، در دستور کارمان قرار گرفت که به زودی در جریان آن قرار خواهید گرفت.

خلاقیت آموختنی است

www.hoopagames.ir

hoopagames +989361308564

برای باخبرشدن از اخبار بازی‌های جدید، مسابقه‌ها، جایزه‌ها و دیگر رویدادها به سایت و صفحه‌ی هوپا سر بزنید.