

# آمون‌رع<sup>TM</sup>

راهنمای بازی

نسخه ۱.۰





اطلاعات تکمیلی آمون رع



**Game Designer:** Reiner Knizia

**Artworks:** Gaël Lannurien et Igor

**Graphic Designer:** Mahdokht Rezakhani

**Graphic Artist:** Shakiba Mahmoudian

**Logo Designer:** Mahdokht Rezakhani

**Translated and Edited:**

Foad Rouhani, Nahid Tamimdari

**Project Manager:** Alireza Lolagar

طراح بازی: رینر کنیزیا

تصویر گر: گائل لنوریه ایگور

طراح گرافیک: مهدخت رضاخانی

اجرای تصویر و گرافیک: شکبیا محمودیان

طراح لوگو: مهدخت رضاخانی

برگردان، تدوین و ویراست راهنما:

فؤاد روحانی، ناهید تمیم‌داری

مدیر پروژه: علیرضا لولاگر



© Copyright  
2017 / SUPER MEEPLE

© Persian version  
2021 / Hoopa Games

© ۱۴۰۲ / بازی‌های هوپا

نشر هوپا امتیاز انحصاری انتشار نسخه‌ی فارسی این اثر را از ناشر آن  
(SUPER MEEPLE) خریداری کرده است.

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





## داستان بازی


والیان مصر برای جلب رضایت ایزد حاصلخیزی (آمون)، پیشکش‌هایی را به معبد آمون می‌برند. آمون برکتی به رود نیل می‌بخشد که باعث افزایش رزق و روزی می‌شود و زمین‌داران می‌توانند افتخار ساختن هرم‌های بیشتری را در ولایت‌های تحت تملک خود کسب کنند.



## اجزا و چیدمان بازی

۱ صفحه‌ی امتیازشمار (پشت جعبه)  
اعدد

۲ نشان معبد آمون  
اعدد

۳ مهره‌ی بازیکن  
عدد ۵  
(در رنگ‌های )

۴ کارت سکه  
عدد ۴۵  
(برای هر رنگ، ۹ کارت از شماره‌ی ۰ تا ۸)

۵ کارت ولایت  
عدد ۴۵  
(در سه دسته  و برای هر دسته ۱۵ عدد)

۷ نشان هرم  
عدد ۸۲

۶ نشان آنخ  
اعدد

۸ کارت راهنما  
عدد ۵

۹ نشان افتخار  
عدد ۴۰  
(۱ عدد ۲۰، ۱۴ عدد ۵، و ۶ عدد ۱۰)

- نشان معبد آمون را کنار صفحه‌ی امتیازشمار (پشت جعبه) قرار دهید.
- هر بازیکن یک رنگ را انتخاب کرده و کارت‌های سکه و مهره‌ی امتیاز شمار هم‌رنگ با آن را دریافت کند.
- مهره‌های امتیازشمار رنگ خود را روی عدد صفر بگذارد.
- پشت کارت‌های ولایت، شماره‌ی دور بازی یعنی  نوشته شده است. هر دور را جدا کنید و بر بزنید. از هر دور به اندازه‌ی سه برابر تعداد بازیکن‌ها در بازی نگه دارید و بقیه را بدون آن که ببینید به جعبه برگردانید. مثلاً برای بازی سه نفره، نه کارت از هر دور را در بازی نگه دارید. کارت‌ها را کنار هم و در سه دسته، جایی در دسترس همه قرار دهید.
- به تعداد بازیکن‌ها از روی دسته کارت‌های دور اول، کارت رو کنید و به صورت یک ردیف کنار یکدیگر بگذارید.
- نشانگر آنخ را به بازیکنی بدهید که سنش از بقیه بیشتر است؛ او در دور اول، شروع کننده‌ی بازی خواهد بود.
- به هر بازیکن یک کارت راهنما بدهید و نشان‌های افتخار و هرم‌ها را جایی در دسترس همه بگذارید.

مثال بازی ۴ نفره

## هدف و جریان بازی

بازی شامل سه دور است و هر دور شامل چهار مرحله به شرح زیر است:

### مزایده

۱

این مرحله شامل **سه مزایده‌ی متوالی** برای به دست آوردن کارت‌های ولایت است. (صفحه‌ی ۵)


### پیشکش و پاداش

۲

که شامل اهدای سکه‌هایی به ایزد حاصلخیزی است که **به صورت هم‌زمان** انجام می‌شود. در این مرحله هر بازیکن به ازای پیشکش‌هایی که انجام داده، تعدادی هرم  پاداش می‌گیرد. (صفحه‌ی ۸)

### کسب درآمد و ساخت هرم

۳

در این مرحله هر بازیکن با توجه به تعداد مزرعه‌ها و کاروان‌هایی که در کارت‌های ولایتش وجود دارد درآمد کسب کرده و با استفاده از این درآمدها می‌تواند هرم‌های جدیدی  در کارت‌های ولایتش بسازد. (صفحه‌ی ۱۰)

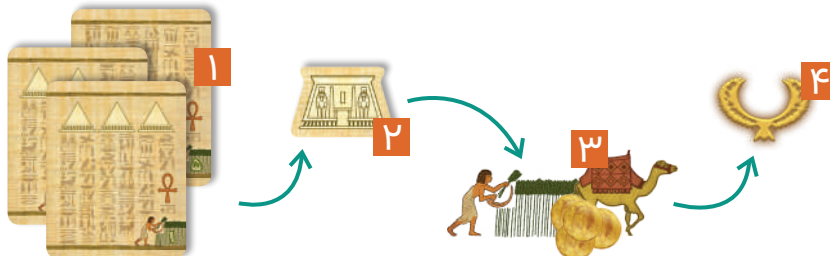
### کسب نشان افتخار

۴

هر بازیکن در این مرحله با توجه به تعداد هرم‌هایی  که در ولایت‌هایش دارد نشان افتخار به دست می‌آورد. (صفحه‌ی ۱۱)

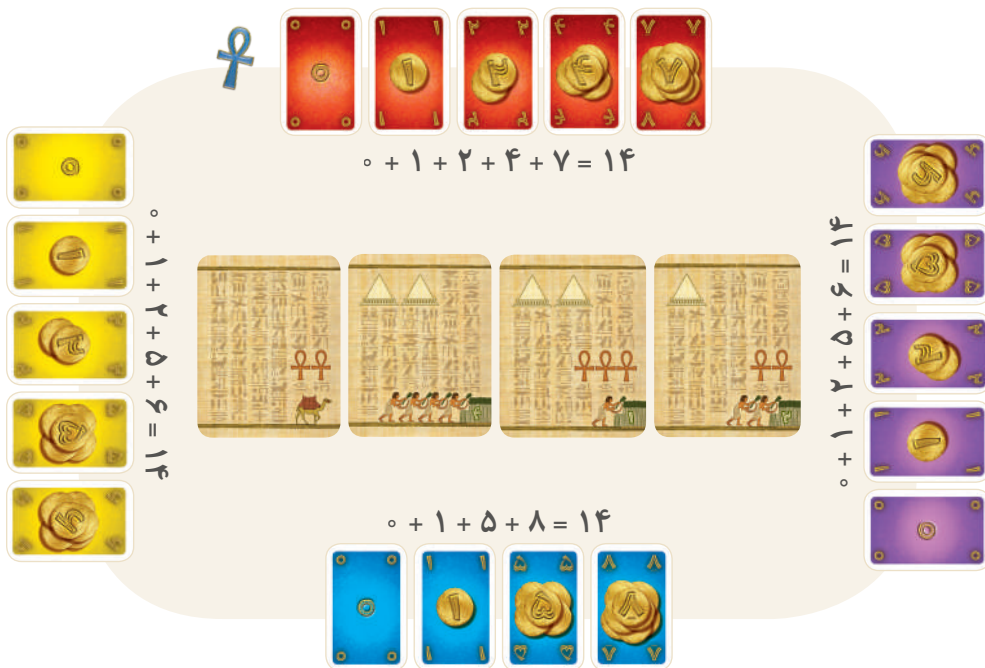
در پایان دور سوم نشان‌های افتخار را بشمرید؛ بازیکنی که بیشترین نشان افتخار را داشته باشد برنده است.

داشتن سکه در این بازی، به منزله‌ی برنده شدن نیست؛ به کمک سکه‌ها باید نشان افتخار بیشتری کسب کنید تا برنده شوید.



در اولین دور از بازی، هر بازیکن باید **چهارده** سکه‌ی طلا داشته باشد. بنابراین باید از بین کارت‌های سکه‌ی خود، تعدادی سکه را با هر ترکیب دلخواهی از اعداد که جمعشان از **چهارده** بیشتر نشود برای خود نگه دارد. سکه‌ها را به رو، جلوی خود بگذارید و بقیه‌ی آن‌ها را **فقط برای این دور** از بازی خارج کنید.

کارت صفر باید در میان کارت‌های انتخاب شده باشد و از بازی خارج نمی‌شود.



این میزان سکه، تمام دارایی شما در این دور است که برای **شرکت در سه مزایده‌ی پیش رو، پیشکش‌ها و نیز بخشی از هزینه‌ی ساخت‌وساز** به آن نیاز دارید. پس در انتخاب آن‌ها دقت کنید.

مزایده از بازیکنی که نشان آنخ ♀ را در دست دارد آغاز شده و بعد نوبت نفر دست چپی او می‌شود. پیش از گذاشتن کارت سکه‌ی پیشنهادی برای کارت ولایت، ساختار هر کارت را بشناسید و به نکته‌های زیر توجه کنید:


**هرم‌ها**  
هرم‌های از پیش ساخته شده روی هر کارت کمک می‌کند هزینه‌ی کمتری برای ساخت هرم و در نتیجه کسب نشان افتخار بکنید.

**آنخ**  
تعداد آنخ، شروع‌کننده‌ی دور بعد را مشخص می‌کند و همچنین با توجه به تعداد آن ممکن است در مرحله‌ی کسب نشان افتخار یک نشان از شما کم یا به شما اضافه شود.



**مزرعه‌ها**      **کاروان**

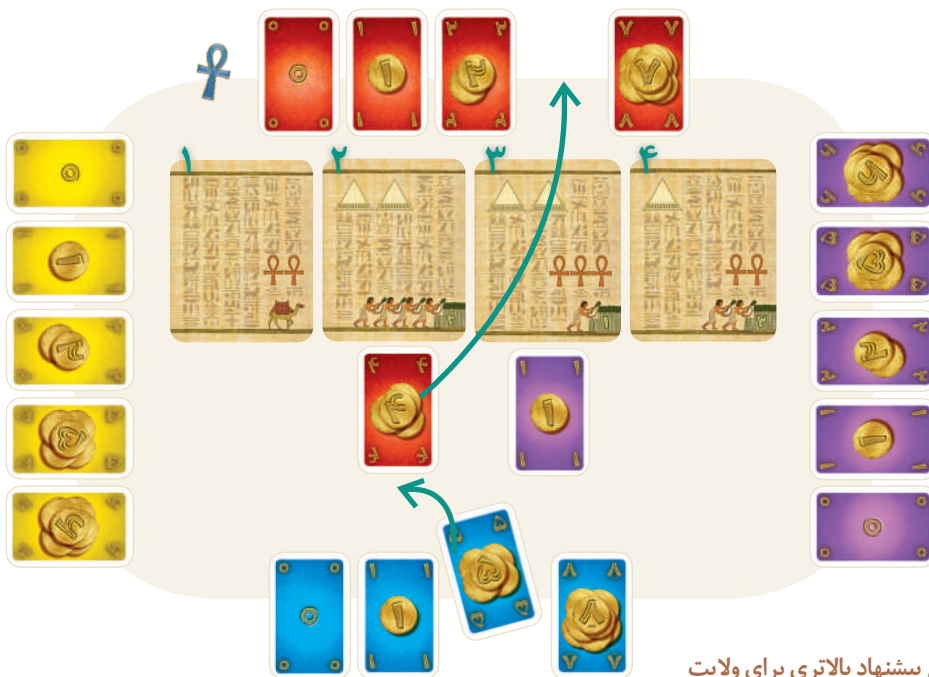
تعداد کاروان‌ها و مزرعه‌ها که به شما کمک می‌کنند درآمد بیشتری به دست آورید.

پس از پایان هر دور فقط هرم‌های  روی ولایت‌ها در دور بعد به کار می‌آیند و قسمت آنخ‌ها، کاروان‌ها و مزرعه‌های هر دور به وسیله‌ی کارت‌های دور بعدی پوشیده شده و حساب نمی‌شود. شروع‌کننده‌ی بازی پس از بررسی ولایت‌ها یکی از آن‌ها را انتخاب می‌کند و یکی از کارت‌های سکه‌ی خود را به‌عنوان پیشنهاد پایین کارت ولایت مورد نظرش قرار می‌دهد و سپس نوبت به نفر سمت چپی او می‌رسد. نفر بعدی دو انتخاب دارد:

۱ اگر کارت ولایتی را بخواهد که قبلاً بازیکن دیگری آن را انتخاب کرده و کارت سکه‌اش را پایین آن گذاشته، باید پیشنهاد **بالتری** بدهد و در نتیجه کارت سکه‌ی خود را جای کارت سکه‌ی بازیکن قبلی بگذارد و کارت سکه‌ی بازیکن قبلی را به او برگرداند.

۲ اگر کارت ولایتی را بخواهد که هیچ بازیکنی آن را انتخاب نکرده، در این صورت می‌تواند یک کارت سکه را به انتخاب خود پایین آن قرار دهد.





بازیکن آبی پیشنهاد بالاتری برای ولایت  
شماره دو ارائه داده و کارت سکه‌ی بازیکن قرمز را پس می‌دهد.

این روند تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که زیر هر کارت ولایت فقط یک کارت سکه قرار داشته باشد. در صورتی که کارت سکه‌ی بازیکن از قبل در مزایده باشد، او فقط می‌تواند یک پیشنهاد در هر مزایده داشته باشد. این بازیکن دیگر نمی‌تواند پیشنهاد جدیدی ارائه دهد و نوبت به بازیکن سمت چپ او می‌رسد.

پس از اینکه مشخص شد هر بازیکن کدام ولایت را در مزایده برنده شده، مزایده تمام می‌شود و بازیکن‌ها کارت ولایتی را که برنده شده‌اند به رو جلوی خود می‌گذارند.

**نوبت به مزایده بعدی می‌رسد.** پیش از آن، اگر کارت صفر را پیشنهاد کرده بودید، آن را به دست خود برگردانده و هر کارت دیگری را که در مزایده استفاده کرده‌اید بسوزانید. سپس از روی دسته کارت‌های ولایت، به تعداد بازیکن‌ها کارت ولایت جدید به رو بچینید و مزایده را مجدداً تکرار کنید تا زمانی که کارت‌های دور اول تمام شوند.


پس از پایان سه مزایده‌ی متوالی، هر بازیکن سه کارت ولایت دارد که باید آن‌ها را در یک ردیف کنار یکدیگر بچیند. همچنین سکه‌هایی که خرج نکرده‌اید پیش روی خود بگذارید تا همه به خوبی آن‌ها را ببینند.

## ۲ پیشکش و پاداش

در این مرحله همه‌ی بازیکن‌ها باید به تعداد و میزان دلخواه، سکه‌هایی را به معبد آمون پیشکش کنند. ابتدا با دقت به سکه‌های باقی‌مانده‌ی یکدیگر نگاه کنید سپس کارت یا کارت‌های سکه‌ی خود را بردارید و هر مقداری از آن‌ها را که می‌خواهید به صورت مخفیانه انتخاب کنید و به پشت، کنار صفحه بگذارید. در این مرحله می‌توانید از کارت صفر هم برای تاثیرگذاری بر میزان پیشکش‌های سایرین استفاده کنید.

سکه‌های باقی‌مانده‌تان را برای مرحله بعد نگه دارید.

سپس همه‌ی کارت‌های سکه را با هم رو کنید؛ هر بازیکن با توجه به **میزان پیشکش‌هایش** جایگاهی به دست آورده و پاداشی دریافت خواهد کرد:

**جایگاه اول:** بازیکنی که بیشترین مقدار سکه را اهدا کرده **سه** هرم  دریافت می‌کند.

**جایگاه دوم:** بازیکنی که دومین مقدار سکه را اهدا کرده **دو** هرم  دریافت می‌کند.

**جایگاه سوم:** بازیکن‌هایی که حداقل یک سکه را اهدا کرده‌اند **یک** هرم  دریافت می‌کنند.

**جایگاه آخر:** بازیکن‌هایی که هیچ سکه‌ای اهدا نکرده‌اند **هیچ** هرمی دریافت نمی‌کنند.

دو بازیکن نمی‌توانند با هم در جایگاه اول یا دوم قرار بگیرند و هر جایگاه به یک بازیکن اختصاص دارد. نحوه‌ی قرارگیری بازیکن‌ها در جایگاه‌ها بر حسب نوبت می‌باشد. به طور کلی در تمامی مواردی که دو بازیکن در شرایط مساوی قرار می‌گیرند، اولویت با کسی است که به شروع کننده‌ی بازی در آن دور نزدیک‌تر باشد.


### در بازی دو نفره:

بازیکنی که بیشترین میزان سکه را اهدا کرده **سه** هرم  دریافت می‌کند

و نفر دوم به شرط اهدای حداقل **یک** سکه، **یک** هرم  دریافت می‌کند.



$$4 + 2 + 2 + 0 + 1 = 9$$

سپس مجموع پیشکش‌ها را محاسبه کرده و نشانگر معبد آمون  را روی ستون مربوط به آن بگذارید. مثلاً اگر همه‌ی بازیکن‌ها با هم نه سکه پیشکش کرده باشند، باید معبد را روی ستون دوم قرار دهید (۱۰-۶). کارت‌های سکه‌ای را که پیشکش کرده‌اید بسوزانید.

هر ستون بیانگر آن است که در این دور چه درآمدی از ولایت‌های خود کسب می‌کنید. هر چه میزان آب رود نیل بیشتر باشد، درآمد از مزرعه‌ها بیشتر می‌شود و هر چه کمتر باشد درآمد از مزرعه‌ها کمتر و از کاروان‌ها بیشتر می‌شود. پس دوباره اهمیت میزان پیشکش‌ها و ارتباطشان را با ولایت‌هایی که در مزایده به دست آورده‌اید یادآوری می‌کنیم.


میزان آب رود نیل




درآمد از یک مزرعه

درآمد از یک کاروان

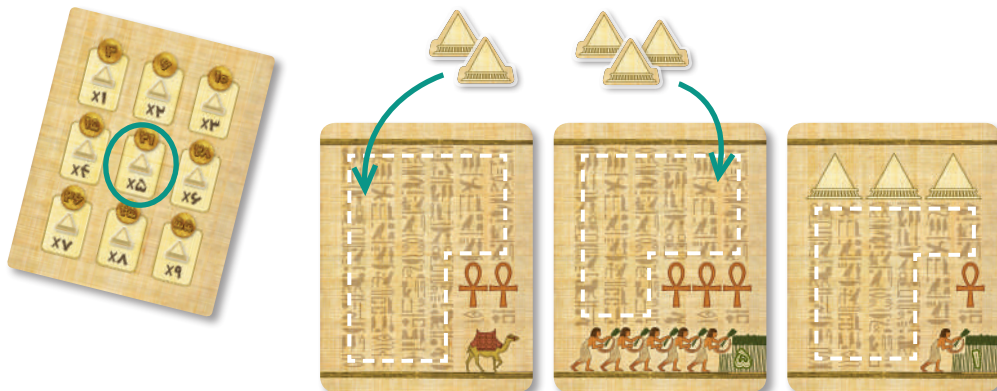


### ۳ کسب درآمد و ساخت وساز

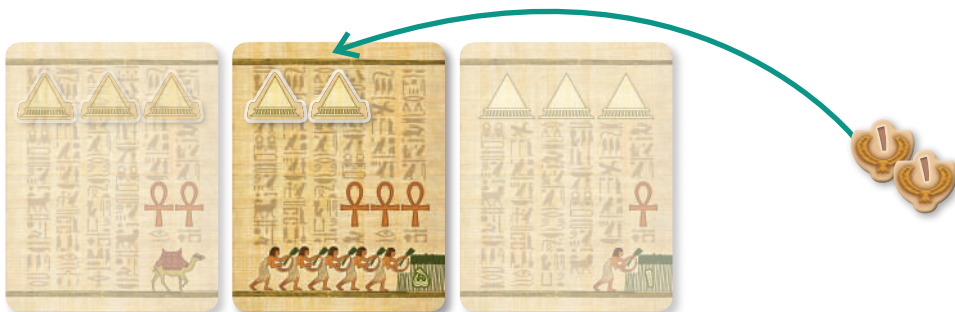
ابتدا هر تعداد کارت سکه را که از مرحله‌ی قبل پیشکش نکرده‌اید و در دستتان مانده رو کنید و به همان میزان مهره‌ی خود را روی نوار سکه‌ی دور صفحه‌ی بازی جلو ببرید و کارت‌های سکه را بسوزانید. سپس با توجه به این که معبد  روی کدام ستون قرار دارد، درآمدها را محاسبه کنید. یعنی تعداد مزرعه‌ها و کاروان‌هایتان را در تعداد سکه‌ای که در ستون مشخص شده ضرب کنید و عدد حاصل را با میزان سکه‌ی باقی‌مانده از مرحله‌ی قبل جمع کنید. سپس مهره‌ی خود را روی نوار سکه‌ی دور صفحه‌ی بازی حرکت دهید (این عدد نشان‌دهنده‌ی بودجه‌ی شما برای ادامه‌ی بازی است). مثلاً اگر معبد بر روی ستون سوم قرار دارد، باید تعداد مزرعه‌های ولایت‌هایتان را ضرب در سه کنید. یا اگر معبد روی ستون دوم قرار داشت، باید تعداد مزرعه‌هایتان را ضرب در دو و تعداد کاروان‌هایتان را ضرب در ده کنید.

این درآمد، صرف **هزینه‌ی ساخت هرم‌ها**  و **پس‌انداز برای شروع دور بعد** خواهد شد. با توجه به کارت راهنمایی که در اختیار دارید، تعداد هرمی  را که می‌خواهید در ولایت‌های خود بسازید مشخص کنید، مبلغ آن را از بودجه‌ای که در اختیار دارید کم کنید و هرم‌های  دریافتی را در **فضاهای خالی** ولایت‌های خود بگذارید یا در واقع بسازید. مثلاً اگر پنج هرم می‌خواهید باید ۲۱ سکه پرداخت کنید.

عددی که هم‌اکنون مهره‌ی شما روی آن قرار دارد به این معنی است که شما می‌توانید دور بعد را با چه تعداد سکه شروع کنید.



در ساخت هرم‌ها  $\triangle$  به این نکته توجه داشته باشید که امتیاز شما از جمع تعداد هرم‌های  $\triangle$  روی هر سه کارت **به دست نمی‌آید** و شما باید ولایتی را در نظر بگیرید که کمترین تعداد هرم  $\triangle$  روی آن است. این تعداد هرم  $\triangle$  برابر است با امتیاز شما در این دور. مثلاً در حالت زیر، بازیکن دو نشان افتخار (امتیاز)  $\cup$  دریافت می‌کند.

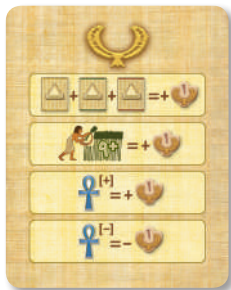


ولایتی که کمترین هرم را دارد

## ۴ کسب نشان افتخار

در این مرحله هر بازیکن بر اساس موارد زیر، نشان افتخار  $\cup$  دریافت می‌کند.

● هر بازیکن از بین سه ولایت خود، ولایتی که کمترین تعداد هرم  $\triangle$  را دارد مشخص می‌کند و به میزان تعداد هرم  $\triangle$  روی این کارت نشان افتخار  $\cup$  کسب می‌کند.



● بازیکنی که در یک دور، حداقل **نه** مزرعه در سه ولایت خود دارد یک نشان افتخار  $\cup$  کسب می‌کند.

● بازیکنی که نسبت به بقیه **بیشترین** تعداد آخ را دارد یک نشان افتخار  $\cup$  کسب می‌کند و برای دور بعد بازیکن شروع کننده خواهد بود.

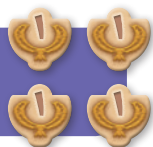
● بازیکنی که **کمترین** تعداد آخ را دارد یک نشان افتخار  $\cup$  از دست می‌دهد.



بازیکن  
اول



۳ هرم = ۳ نشان افتخار  
بیشترین تعداد آنخ = ۱ نشان افتخار



بازیکن  
دوم



۲ هرم = ۲ نشان افتخار  
۹ مزرعه = ۱ نشان افتخار



بازیکن  
سوم



۲ هرم = ۲ نشان افتخار



بازیکن  
چهارم



۲ هرم = ۲ نشان افتخار  
۹ مزرعه = ۱ نشان افتخار  
کمترین تعداد آنخ \* = ۱ - نشان افتخار





\* بازیکن آبی و قرمز هر دو به تعداد مساوی آنخ در ولایت‌های خود دارند، اما چون بازیکن آبی به شروع کننده‌ی این دور یعنی بازیکن بنفش نزدیک‌تر است، پس امتیاز منفی نصیب بازیکن قرمز می‌شود.

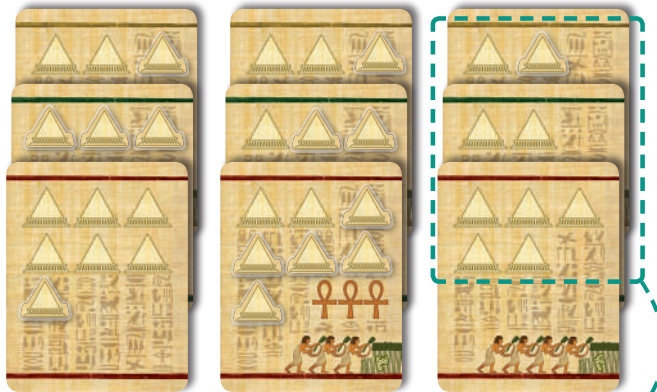
## دور دوم و سوم



با عبور از چهار مرحله‌ی بالا، یک دور بازی پایان می‌یابد و شما وارد دور بعدی می‌شوید و باید همان مراحل دور قبل را دوباره تکرار کنید. با این تفاوت که موجودی شما در مرحله‌ی مزایده که در دور اول **چهارده** سکه بود، این بار به میزان باقی‌مانده‌ی بودجه‌ی شماست (یعنی عددی که روی نوار دور بازی مشخص است).


هر بازیکن باید به میزان سکه‌ی روی نوار، از کارت‌های سکه‌ی خود با هر ترکیبی که می‌خواهد انتخاب کند و مهره‌ی رنگ خود را به خانه‌ی صفر برگرداند. یادتان باشد که **کارت صفر** در دور دوم و سوم هم باید در بین کارت‌های شما باشد. در دور دوم و سوم نشان آنخ را به فردی بدهید که بیشترین تعداد آنخ را در دور قبل داشته و او شروع‌کننده‌ی بازی در دور بعدی خواهد بود.

همچنین در دورهای دوم و سوم، تعداد مزرعه‌ها، کاروان‌ها و آنخ‌های موجود روی ولایت‌های قبلی شما محاسبه **نخواهد شد** و **کارت‌های ولایت جدید روی آن‌ها را می‌پوشانند**. اما تعداد هرم‌هایی  که روی ولایت‌های خود ساخته‌اید، همچنان تا پایان بازی محاسبه خواهد شد.

شما می‌توانید هرم‌های  به‌دست‌آمده در دور دوم و سوم را بر روی هریک از کارت‌های ولایت آن دور یا کارت‌های ولایت دور قبل که هنوز فضای خالی دارند قرار دهید.





بنابراین در مرحله‌ی کسب نشان افتخار  در پایان دور دوم و سوم، مجموع تعداد هرم‌های  **یک ستون** از ولایت‌ها برای کسب امتیاز محاسبه خواهد شد.

پیشنهاد می‌کنیم در پایان دور سوم هر تعداد هرم  را که می‌توانید بخرید و بسازید چون سکه‌های باقی‌مانده در انتهای این دور امتیازی نخواهند داشت.

در این مثال، بازیکن ۱۲ نشان افتخار دریافت خواهد کرد چون در ستونی که کمترین هرم را دارد ۱۲ هرم موجود است.

## پایان بازی

بازی پس از اتمام دور سوم پایان خواهد یافت و بازیکنی که در مجموع سه دور نشان افتخار  بیشتری کسب کرده برنده‌ی بازی است.

در صورت تساوی، بازیکنی برنده است که بیشترین تعداد هرم  را روی ولایت‌های خود داشته باشد. در صورت تساوی مجدد، بازیکنی برنده است که به شروع کننده‌ی بازی در آخرین دور نزدیک‌تر باشد.

## نمونه‌ی روند بازی

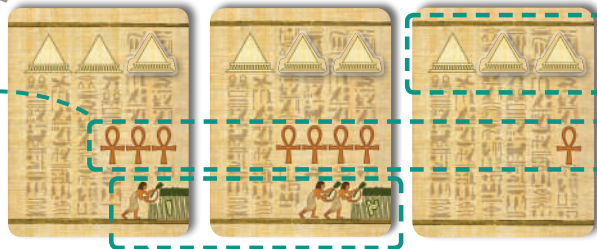
### پایان دور اول



این بازیکن باید ابتدا ولایتی را که کمترین تعداد هرم روی آن قرار دارد مشخص کند، بعد به همان تعداد نشان افتخار دریافت کند. تعداد هرم‌های روی هر سه ولایت یکسان است. در این حالت بازیکن به تعداد هرم روی یکی از ولایت‌ها نشان افتخار دریافت می‌کند، یعنی سه نشان افتخار.



او هشت آبخ در ولایت‌های خود دارد و این بیشترین تعداد آبخ در بین بازیکن‌هاست پس یک نشان افتخار دیگر دریافت می‌کند. ضمن این که او در دور بعد شروع کننده‌ی دور بعد خواهد بود.



او هیچ نشان افتخاری بابت مزرعه‌هایش دریافت نمی‌کند. چون فقط بازیکنی این نشان را دریافت می‌کند که بیش از نه مزرعه در ولایت‌هایش داشته باشد.



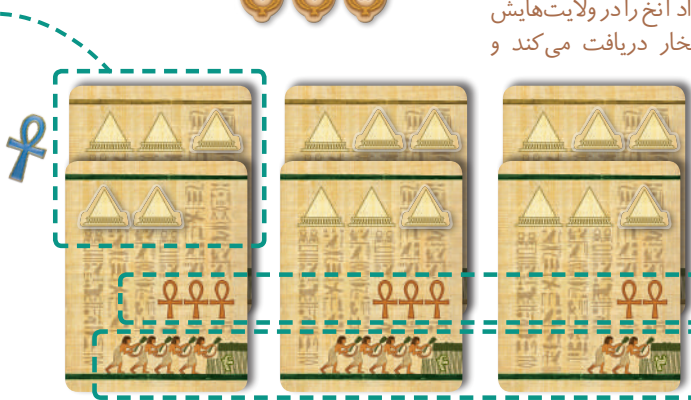
## پایان دور دوم



او این دور هم بیشترین تعداد آنخ را در ولایت‌هایش دارد پس یک نشان افتخار دریافت می‌کند و

مجدداً برای دور بعد شروع‌کننده‌ی بازی خواهد بود.

کارت‌های دور دوم روی مزرعه‌ها و آنخ‌های دور قبل را پوشانده‌اند اما تعداد هرم‌های دور قبل به این دور اضافه شده‌اند. این بازیکن باید ابتدا ستونی از ولایت‌ها را که کمترین تعداد هرم روی آن قرار دارد مشخص کند و به همان تعداد نشان افتخار دریافت کند. یعنی پنج نشان افتخار.



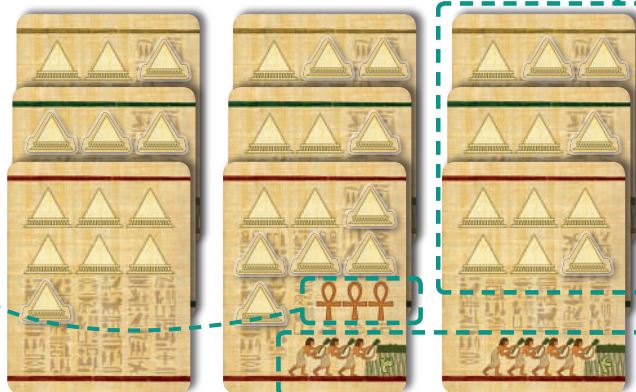
او ده مزرعه در ولایت‌های دور دوم دارد و بازیکنی که در پایان هر دور بیش از نه مزرعه در ولایتش داشته باشد یک نشان افتخار دریافت می‌کند.

## پایان دور سوم



روی یک ستون دوازده هرم وجود دارد و روی هر دو ستون دیگر سیزده. این بازیکن به ازای هر هرم روی ستونی که کمترین تعداد هرم را دارد، یک نشان افتخار دریافت می‌کند. یعنی دوازده نشان افتخار.

او سه آنخ دارد که این کمترین تعداد آنخ در بین بازیکن‌هاست. او به این دلیل یک نشان افتخار از دست می‌دهد.



او هفت مزرعه در سه ولایت خود دارد، پس هیچ امتیازی بابت این دریافت نمی‌کند.

این بازیکن در پایان سه دور ۲۲ نشان افتخار کسب کرده است.

## سوالات متداول

### آیا می‌توان شروع کننده بازی در دور اول را تغییر داد؟

بله، انتخاب شروع کننده در دور دوم و سوم وابسته به نوع بازی و استراتژی بازیکن‌ها در کسب آنخ است و در روند بازی تأثیرگذار است، اما در دور اول شما می‌توانید مبنای انتخاب شروع کننده را تغییر دهید.

### آیا چیدمان کارت‌ها به صورت ردیف یا ستون اهمیتی دارد؟

بله و اتفاقاً به این نکته توجه کنید که هر گاه در راهنمای بازی گفته شده ردیف، کارت‌ها را به صورت افقی و هر گاه گفته شده ستون، آن‌ها را به صورت عمودی بچینید.

### آیا می‌توان در شروع هر دور، سکه‌ها را طوری انتخاب کرد که فقط دو یا سه کارت سکه داشته باشیم؟ در این صورت به مشکل بر نمی‌خوریم؟

این به استراتژی شما مربوط است و البته میزان سکه‌ی باقی‌مانده‌تان از دور قبل. مثلاً برای دور اول که باید چهارده سکه داشته باشید، می‌توانید سکه‌های هشت، شش و صفر را نگه دارید و یا هر ترکیب دیگری که مایل هستید. اما از ابتدا محاسبات خود را انجام دهید که بدانید در هر مرحله قصد خرج کردن چه میزان از سکه‌های خود را دارید. چون ممکن است همه‌ی سکه‌های خود را در مرحله‌ی مزایده خرج کنید و برای مراحل بعد فقط کارت صفر برایتان باقی بماند.

### اگر یک بازیکن در نوبت خود، از قبل یک پیشنهاد در مزایده ارائه داده باشد، آیا می‌تواند رقم پیشنهاد خودش را بیشتر کند؟

خیر، اگر یک بازیکن پیشنهادی ارائه دهد و کارت سکه‌ی او پایین یک کارت ولایت باشد، در این نوبت نمی‌تواند هیچ کاری انجام دهد. مگر در صورتی که بازیکن دیگری پیشنهاد بالاتری داده باشد و کارت بازیکن اول را به او پس داده باشد. آن وقت بازیکن اول می‌تواند پیشنهاد جدید و بالاتری بدهد.

### آیا می‌توان در مرحله‌ی پیشکش بیش از یک سکه پیشکش کرد؟

بله، هیچ محدودیتی برای این کار وجود ندارد اما به یاد داشته باشید تعداد سکه‌ی باقی‌مانده در دست شما در مرحله‌ی ساخت و ساز و بودجه، در دور بعد به کمک شما خواهند آمد.

## پیام هوپا

تاریخ سرشار از داستان‌ها و روایت‌هایی‌ست که ما در دالان تودرتوی آن می‌توانیم ساعت‌ها غرق خیال شده و با سرک کشیدن به داستان‌هایش از رازها و قصه‌های تلخ و شیرینش آگاه شویم. آزمون‌رع اشاره به دورانی از تاریخ سرزمین غنی و دیرپای مصر دارد که اهرام به عنوان نمادی از آن دوران باقی‌مانده است.

قصه‌ای برآمده از تاریخی غنی، در کنار نام دکتر رایتر کنزیا به عنوان یکی از مشهورترین طراحان بازی رومیزی (با بیش از ۷۰۰ بازی منتشرشده!) به ما این اطمینان را داد که تجربه بازی آزمون‌رع منحصر به فرد خواهد بود. به‌علاوه این نسخه از بازی آزمون‌رع پس از پانزده سال از انتشار نسخه اول، بازطراحی و در سال ۲۰۱۷ منتشر شده که خود نشانی از اهمیت و جایگاه این بازی در جهان متنوع بازی رومیزی است. ما نیز پس از تجربه بازی و بررسی تمام جوانب با ناشر فرانسوی بازی Super Meeple وارد مذاکره شدیم و توانستیم حق نشر بازی را از ناشر خریداری کنیم.

در نگاه اول هر بازی ابزاری است که بتوانیم با آن لحظه‌های خوشی را تجربه کنیم و این هدف اصلی ما برای طراحی و نشر بازی است، اما از دریچه‌ای دیگر بازی به غیر از سرگرم‌کنندگی، ما را به اندیشه فرا می‌خواند و نتیجه انتخاب‌ها را پیش‌رویمان قرار می‌دهد. واژه بازی از آن رو که از ریشه «باختن» است فرصتی کم‌هزینه برای آزمایش انتخاب‌ها و نتیجه آن می‌سازد.

آزمون‌رع از آن دسته بازی‌هایی است که به شکل ملموسی بازیکن را با نتیجه انتخاب‌هایش آشنا می‌کند و به طرز جذابی با هر انتخاب می‌توان تأثیر عمیقش بر نتیجه بازی را مشاهده کرد.

تولید این بازی با همراهی ناشر فرانسوی و ایرانی‌تبار آقای چارلز امیر پرت میسر شد که از ایشان تشکر ویژه می‌کنیم. امیدواریم بتوانیم با این بازی بیش از پیش شریک حال خوش و خنده‌های شما باشیم.

مدیر پروژه بازی «آزمون‌رع»

علیرضا لولاگر

دوستانی که در بازی‌آزمایی و بررسی راهنمای بازی ما را همراهی کردند:

طناز جوانمردی، اعظم علیدوست، عباس خانقلی، علی نجفی، فاطمه نوروزی، غزاله نصیری، سید ابوالفضل سجادی، سوده محلاتی

## خلاصه‌ی روش بازی

### آماده‌سازی

صفحه‌ی امتیازشمار، نشان معبد آمون، هرم‌ها و کارت‌های دوره‌ها را جایی در دسترس همه بگذارید. به هر بازیکن یک کارت راهنما، یک دسته از کارت‌های سکه و مهره‌ی امتیازشمار هم‌رنگ با آن را بدهید. به تعداد بازیکن‌ها از روی دسته کارت‌های دور اول، کارت رو کنید.

### روش بازی

بازی شامل سه دور است و هر دور شامل چهار مرحله:

- **مزایده:** شامل سه مزایده‌ی متوالی برای به‌دست آوردن ولایت‌هاست. قبل از شروع مزایده‌ها هر بازیکن باید از بین تمام سکه‌هایش، چهارده سکه را با هر ترکیبی که مایل است برای خود نگه دارد و مابقی را برای این دور از بازی خارج کند.
  - **پیشکش‌ها و پاداش‌ها:** شامل اهدای سکه‌هایی به ایزد حاصلخیزی و سپس دریافت هرم‌هایی از اوست.
  - **کسب درآمد و ساخت هرم:** هر بازیکن با توجه به تعداد مزرعه‌ها و کاروان‌هایش درآمد کسب می‌کند و سپس آن را صرف ساختن هرم‌های جدید می‌کند.
  - **کسب نشان افتخار:** هر بازیکن با توجه به تعداد هرمی که دارد نشان افتخار دریافت می‌کند. (برای راهنمایی بیشتر در این مرحله از کارت‌های راهنما کمک بگیرید)
- پس از پایان دور اول، دور دوم و سوم را با همین ترتیب انجام دهید. فقط به یاد داشته باشید در انتهای هر دور باید به میزان عدد روی نوار دور صفحه‌ی بازی سکه دریافت کنید، سپس مهره‌ی خود را روی صفر بگذارید.

### پایان بازی

در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین تعداد نشان افتخار را در سه دور دریافت کرده باشد برنده‌ی بازی است.

TM

خلاقیت آموختنی است

[www.hoopagames.ir](http://www.hoopagames.ir)



hoopagames



+989361308564

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