

راهنمای بازی

لوک



۲-۸ نفر	۲۰ دقیقه	+۱۰ سال
------------	-------------	------------

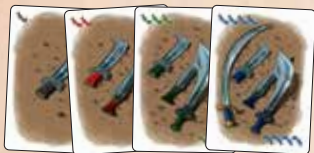
برای گذر از لوت حاضری؟

در بازی لوت بازیکنان به کمک کارت‌های راهزن به کاروان‌های در حال سفر حمله می‌برند و با استفاده‌ی به موقع از کارت‌های سردسته تلاش می‌کنند تا غنیمت بدست بیاورند.

بازیکنی که به کاروانی حمله کرده اگر برای یک دور بی‌رقیب بماند موفق به غارت آن کاروان می‌شود. در پایان بازیکنی برنده است که بیشترین غنیمت را بدست آورده باشد.

اجزای بازی

بازی جمعا ۷۸ کارت دارد که در دسته‌های زیر قرار دارند:



۴۸ کارت راهزن
(در ۴ رنگ با قدرت‌های ۱ تا ۴)



۲۵ کارت کاروان
(با ارزش‌های ۲ تا ۸ سکه)



۱ کارت سالار



۴ کارت سردسته
(در ۴ رنگ)

چیدن بازی

- کل کارت‌های بازی را خوب بُر بزنید و به هر بازیکن ۶ کارت بدهید.
- باقی کارت‌ها را به پشت وسط میز قرار دهید.
- بازیکنی که سنش از بقیه بیشتر است بازی را شروع می‌کند.

روش بازی (برای ۲ تا ۵ بازیکن)

نوبت بازی در جهت عقربه‌های ساعت می‌گردد. هر بازیکن در نوبت خود باید یکی از کارهای زیر را انجام دهد:

یک کارت بکشد یا یک کارت بازی کند

کارت کشیدن

بازیکن کارت رویی دسته کارت‌ها را برداشته و در دست خود قرار می‌دهد و نوبت خود را به پایان می‌رساند.
نکته؛ تعداد کارت‌های در دست بازیکنان محدودیتی ندارد!



کارت بازی کردن

بازیکن می‌تواند یکی از کارت‌های در دست خود را بازی کند. بازی کردن هر کدام از کارت‌ها روش خود را دارد که در ادامه توضیح داده شده‌است.

نکته؛ در نوبت‌های پایانی بازی و زمانی که دسته کارت‌های وسط میز تمام شود هر بازیکنی که نتواند کارت بازی کند باید یک کارت بسوزاند و نوبت خود را به پایان برساند.

کارت کاروان



هر کاروان ارزشی دارد که با تعداد سکه‌های روی آن مشخص شده‌است. زمانیکه یک کاروان بازی شود تمام بازیکنان در نوبت‌های بعد می‌توانند به آن حمله کنند.

زمانیکه بازیکنی کاروان بازی کند باید آن را به رو و جلوی خودش روی میز قرار دهد، به گونه‌ای که قسمت پایین کارت به سمت خودش باشد تا مشخص شود که کارت را او بازی کرده. آن کاروان دیگر در حال سفر شمرده می‌شود و تمام بازیکنان (حتی خود آن بازیکن) می‌توانند به آن حمله کنند. گرچه اگر به کاروان یک بازیکن تا یک دور حمله نشود (یعنی تا نوبت بعدی آن بازیکن) خودش آن کارت را برنده می‌شود. نکته؛ هر بازیکن ممکن است چند کاروان بازی شده (در سفر) داشته باشد!

کارت راهزن (جهت حمله به کاروان‌ها)



هر کارت راهزن قدرتی دارد که با تعداد خنجرهای روی آن مشخص شده‌است. زمانیکه بازیکنی کارت راهزن بازی کند باید آن را به رو کنار یکی از کاروان‌های در سفر (بازی شده) قرار دهد به گونه‌ای که قسمت پایین کارت به سمت خودش باشد تا مشخص شود که کارت را او بازی کرده. هر کاروان ممکن است توسط چندین بازیکن و حتی خود صاحب کاروان مورد حمله قرار بگیرد.

نکته؛ اگر بازیکنی اولین کسی باشد که به یک کاروان حمله می‌کند می‌تواند یک کارت راهزن به هر رنگی را بازی کند، ولی بازیکنان دیگر بعد از او باید با رنگ متفاوتی به آن کاروان حمله کنند.

نکته؛ بازیکنان می‌توانند در نوبت‌های بعدی خودشان کارت‌های راهزن دیگری هم برای آن کاروان بازی کنند تا قدرت حمله‌ی خود را زیاد کنند (هر کارت جدید باید از همان رنگ کارتی باشد که قبلاً گذاشته‌اند).

نکته؛ اگر در شروع نوبت یک بازیکن، قدرت کارت/کارت‌های راهزنی که برای یک کاروان بازی کرده بیشتر از بقیه باشد آن کارت را برنده می‌شود (بخش غارت کاروان‌ها را ببینید).

مثال: بازیکن ۲ و ۳ هر دو با قدرت یکسان به کاروان بازیکن ۱ حمله کرده‌اند و مجموع خنجرهای کارت‌هایشان ۳ است.



بازیکن ۱

کارت سردسته (تقویت قدرت حمله)



برای هر رنگ از کارت‌های راهزن، یک کارت سردسته وجود دارد که می‌تواند برای افزایش قدرت حمله به یک کاروان استفاده شود. ویژگی سردسته این است که از تمام کارت‌های راهزن قوی‌تر است.

زمانیکه بازیکنی سردسته بازی کند باید آن را روی یک کارت راهزن هم‌رنگی که قبلاً بازی کرده (و جهتش به سمت اوست) قرار دهد. نکته؛ اگر بیش از یک سردسته برای حمله به یک کاروان بازی شده باشد، بازیکنی که آخرین سردسته را بازی کرده آن کاروان را در نوبت بعد بر می‌دارد. نکته؛ کارت سردسته را نمی‌توانید روی کارت راهزن بازیکن دیگری بازی کنید.

فراموش نکنید؛ هر کارت سردسته را تنها روی کارت راهزن هم‌رنگ آن (که قبلاً خودتان بازی کرده‌اید) می‌توانید بازی کنید!

مثال: بازیکن ۳ کارت سردسته قرمز را روی کارت راهزن قرمز خودش بازی می‌کند.



بازیکن ۱

کارت سالار (دفاع از کاروان خودی)



کارت سالار قدرتی برابر با قدرت سردسته دارد و تنها برای دفاع از کاروانی که خود بازیکن بازی کرده می‌تواند استفاده شود.

زمانیکه بازیکنی سالار بازی کند باید آن را روی یکی از کارت‌های کاروان خودش که قبلاً بازی کرده بوده قرار دهد. اگر تا دور بعدی که نوبت آن بازیکن شود بازیکن دیگری با سردسته به آن کاروان حمله نکند، آن کاروان را بر می‌دارد. نکته؛ سالار را هم در برابر سردسته و هم در برابر راهزنان می‌توان بازی کرد.

فراموش نکنید؛ کارت سالار را تنها روی کاروان خودتان می‌توانید بازی کنید!

مثال: بازیکن ۱ با بازی کردن کارت سالار از کاروان خودش دفاع می‌کند و اگر بازیکن ۲ سردسته‌ی آبی نداشته باشد، می‌تواند نوبت بعد آن را غارت کند.



بازیکن ۱

تساوی در حمله و افزایش قدرت

اگر قدرت تمام راهزنانی که به یک کاروان حمله کرده‌اند برابر باشد، آن کاروان همچنان در سفر (روی میز) باقی می‌ماند تا زمانیکه یکی از بازیکنان بتواند با اضافه کردن قدرت حمله‌ی خود، آن را برنده شود.

هر بازیکن می‌تواند در طی نوبت‌های بعدی، قدرت حمله‌ی خود را با بازی کردن کارت‌های راهزن (همرنگِ کارتی که قبلاً بازی کرده) و یا کارت سردسته‌ی همان رنگ افزایش دهد.

نکته؛ قدرت حمله‌ی هر بازیکن برابر است با مجموع خنجرهایی که برای حمله به یک کاروان بازی کرده.

غارت کاروان‌ها

هر بازیکن در شروع هر نوبت خود ممکن است موفق به غارت یک یا چند کاروان شود اگر:

- کاروان خودش باشد که نوبت قبل بازی کرده و بعد از آن بازیکن دیگری به آن حمله نکرده است.
- کاروانی باشد که قدرت بازیکن در حمله به آن از دیگر بازیکنان بیشتر باشد.

در اینصورت کارت کاروانی که موفق به غارت آن شده است را برداشته و به پشت روبروی خودش دسته می‌کند و سپس تمام کارت‌های راهزن، سردسته و یا سالار که برای آن کاروان بازی شده بوده را می‌سوزاند.

نکته؛ کارت‌های سوخته را به رو و در یک دسته کنار دسته کارت‌های بازی قرار دهید. کارت‌های سوخته دیگر به بازی بر نمی‌گردند.

پایان بازی

بازی زمانیکه یکی از بازیکنان دستش خالی شود و دیگر کارتی برای کشیدن وجود نداشته باشد بلافاصله به پایان می‌رسد و تمام کارت‌های باقیمانده روی میز هم می‌سوزند.

برای امتیازشماری هر بازیکن باید مجموع سکه‌های روی کارت‌های کاروانی که غارت کرده را حساب کرده و سپس مجموع سکه‌های کارت‌های کاروانی که در دستش مانده را از آن کم کند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده‌ی بازی است. در صورت تساوی بازیکنی که کاروان بیشتری غارت کرده باشد برنده است. در صورتیکه باز هم تساوی برقرار باشد تمام بازیکنان مساوی برنده هستند.

مثال:



نکته‌ها

• زمانیکه دسته کارت‌های وسط میز تمام شود و تا قبل از پایان بازی، هر بازیکنی که نتواند کارت بازی کند باید یک کارت بسوزاند.

نکته مهم؛ بازیکنان مجاز به سوزاندن کارت‌های کاروان نیستند و اگر فقط کارت کاروان در دست داشته باشند باید آن را بازی کنند.

• یادتان نرود که همیشه در آغاز نوبت خود بررسی کنید که آیا کاروانی را غارت کرده‌اید یا نه!

بازی تیمی (برای ۴، ۶ و ۸ بازیکن در قالب تیم‌های دو نفره)

در این روش، هم‌تیمی‌ها باید کنار یکدیگر بنشینند. هر بازیکن دست کارت خود را دارد و هم‌تیمی‌ها حق ندارند کارت‌هایشان را با هم عوض کنند. اما دیدن دست هم‌تیمی، صحبت کردن و برنامه‌ریزی مجاز است.

چیدن، روش و ترتیب بازی به جز موارد زیر مانند روش انفرادی است:

- هر تیم به شکل مشترک می‌تواند به یک کاروان حمله کند که به این معنی است که اگر هم‌تیمی شما با کارت راهزن به کاروانی حمله کند شما هم باید با همان رنگ به آن کاروان حمله کرده و قدرت آن را افزایش دهید.
- فقط اولین بازیکن از هر تیم (در ترتیب نشستن) در شروع نوبتش امکان برداشتن کاروان‌ها (غارت) را بررسی می‌کند. مثلاً اگر شما قبل از هم‌تیمی‌تان نشسته باشید، تنها در شروع نوبت شما می‌توانید کاروانی را غارت کنید و در نوبت هم‌تیمی (که بعد از شما نشسته) کاروانی را نمی‌توانید غارت کنید.
- بازیکنان هر تیم می‌توانند کارت سالار را روی کاروان هم‌تیمی بازی کرده و از آن دفاع کنند.
- بازی زمانی به پایان می‌رسد که دسته‌ی کارت‌ها تمام شود و هر دو بازیکن یک تیم دستشان خالی شود (اولین بازیکن هر تیم که دستش خالی شود تا پایان بازی بیرون می‌رود).
- امتیازشماری مانند بازی انفرادی انجام می‌شود و تیمی که در مجموع امتیاز بیشتری بیاورد برنده است.

سرگذشت بازی

طراحی یک بازی جمع و جور و کوچک که تنها یک دسته کارت باشد و در مرز بین جذابیتِ تدبیر و هیجانِ شانس قرار بگیرد کار آسانی است! البته تنها برای طراحان بزرگی مثل دکتر راینر کنیتزیا، طراح این بازی.

لوت از آن دست بازی‌هایی است که در ابتدا مانند یک بیابان آرام، صاف و ساده به نظر می‌رسد ولی به سرعت به یک طوفانِ شنِ پرتلاطم و سهمگین تبدیل می‌شود که ریسک‌پذیری و زمان‌بندی بازیکنان را به چالش می‌کشد و روانه کردن هر کاروان به صحرا را با قورت دادن آب دهان همراه می‌کند.

خوشحالم که توانستم تجربه‌ی این بازی درخشان را با شما به اشتراک بگذارم و از دکتر کنیتزیا هم که با بزرگواری اجازه‌ی تولید نسخه فارسی را به من دادند تشکر می‌کنم. همچنین از نیما مجلسی تصویرساز این بازی که طنز و شیطننت ذاتی‌اش را چاشنی تصاویر بازی کرده سپاسگزارم.

در پایان از شما دعوت می‌کنم همراه ما دل به بیابان بزنید و فراموش نکنید که همواره یک چشمتان به پشت سر باشد...



خلاصه روش بازی

بازیکن در ابتدای نوبت خود باید بررسی کند که آیا کاروانی را غارت کرده یا نه. سپس باید یکی از کارهای زیر را انجام دهد:

یک کارت بکشد یا یک کارت بازی کند
(اگر نمی‌توانست هیچکدام را انجام دهد باید یک کارت بسوزاند)

انواع کارت‌ها

کاروان؛ جلوی خودش قرار می‌دهد. (پایین کارت به سمت خودش)
راهزن؛ کنار کاروان خودش یا دیگران قرار می‌دهد. (پایین کارت به سمت خودش)
سردسته؛ روی راهزن هم‌رنگی که قبلاً بازی کرده قرار می‌دهد.
سالار؛ روی کاروانی که قبلاً بازی کرده قرار می‌دهد.

پایان بازی

بازی زمانی که یکی از بازیکنان دستش خالی شود و دیگر کارتی برای کشیدن وجود نداشته باشد به پایان می‌رسد.

امتیازشماری

امتیاز هر بازیکن برابر است با مجموع سکه‌های کاروان‌هایی که غارت کرده منهای مجموع سکه‌های کاروان‌هایی که در دستش مانده.



مُستفیل



رومی‌ز

برگردانی از بازی: Loot

طراح بازی: Reiner Knizia

تصویرگر: نیما مجلسی

طراح لوگو: فرشاد رستمی

طرح و توسعه: امیر سلامتی

مدیر تولید: آرش برهان

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

www.ROOMIZGAMES.ir

