

<h2>کشیدن</h2> <p>برداشت، قرعه</p> <p>دریافت منابع بازی به شکل تصادفی و با برداشت از یک گروه نامنظم</p> 	<h2>برتری</h2> <p>اکثربت</p> <p>تشویق یا مجازات بازیکن دارای برتری عددی در یکی از منابع</p> 	<h2>داد و ستد</h2> <p>معامله، مذاکره</p> <p>امکان داد و ستد منابع بازی بین بازیکنان، به شکلی منصفانه یا غیر منصفانه</p> 	<h2>جابجایی</h2> <p>حرکت کردن</p> <p>تغییر موقعیت اجزای بازی به منظور انجام کاری مشخص</p> 	<h2>همسانی</h2> <p>تطابق، همسازی</p> <p>پیدا کردن اجزایی در بازی با ویژگی یکسان: مثل شکل، اندازه، رنگ و غیره</p> 	<h2>دوسره</h2> <p>تقابل، رو در رویی</p> <p>موقعیتی در بازی که بازیکنان را در برابر یکدیگر قرار بدهد</p> 
<h2>جاگذاری</h2> <p>کاشتن</p> <p>قرار دادن اجزایی در صفحه بازی در راستای اهداف استراتژیک</p> 	<h2>هویت مخفی</h2> <p>نقش دهنده بازیکنان به شکلی که آنرا در طول بازی مخفی نگاه دارند</p> 	<h2>مدیریت منابع</h2> <p>ابداشت، خرید، و یا مصرف کردن منابع در راستای برنامه‌های کوتاه و بلند مدت</p> 	<h2>حراج</h2> <p>مزایده، مناقصه</p> <p>بدست آوردن چیزی در ازای پیشنهاد منابع و قابل شرکت برای چند بازیکن</p> 	<h2>برگزیدن</h2> <p>انتخاب، گزینش</p> <p>انتخاب بخشی از یک گروه و سپردن مانده به بازیکن بعدی (معمولاً کارت)</p> 	<h2>همکاری</h2> <p>مشارکت</p> <p>زمانیکه بازیکنان تلاش و منابع خود را در راستای رسیدن به یک هدف مشترک روی هم بگذارند</p> 
<h2>منطق</h2> <p>برهان، استدلال</p> <p>تحلیل اطلاعات بازی در راستای رسیدن به یک استراتژی بهینه</p> 	<h2>برنامه‌ریزی</h2> <p>استراتژی، مدیریت</p> <p>پیش‌اندیشی تعدادی از کارها و پیش‌بینی کارهای دیگر بازیکنان</p> 	<h2>مجموعه سازی</h2> <p>ساخت و تغییر یک مجموعه‌ی شخصی از اجزایی در دسترس تمام بازیکنان</p> 	<h2>سنگ، کاغذ قیچی</h2> <p>در نظرگیری سلسله مراتبی از اجزا که به یکدیگر برتری داشته باشند</p> 	<h2>کومبو</h2> <p>زنجره، پیاپی</p> <p>انجام زنجیره‌ای از کارها برای یک هدف که فراتر از نتیجه جدایگانه هر کدام از کارها باشد</p> 	<h2>بخت‌آزمایی</h2> <p>ریسک، سرنوشت</p> <p>انتخاب تکرار یک عمل مخاطره‌آمیز برای دستیابی به سود بیشتر</p> 

<h2>تاریخی</h2> <p>عصر حجر، قاجار</p> <p>مرتبه با یک دوره تاریخی خاص</p> <p></p>	<h2>شهری</h2> <p>تهران، استانبول</p> <p>ساختن، پیشرفت کردن شهرها</p> <p></p>	<h2>حیوانات</h2> <p>گیاهان</p> <p>محیط‌زیست و زیرمجموعه‌های آن</p> <p></p>	<h2>جنایی</h2> <p>اسرارآمیز</p> <p>معماگونه و قابل رمزگشایی</p> <p></p>	<h2>ترسناک</h2> <p>وحشت</p> <p>ویژگی‌های غافلگیرکننده و استفاده از عناصر وحشت</p> <p></p>	<h2>طنز</h2> <p>خنده‌دار</p> <p>موقعیت‌های خنده‌دار و خلاقانه در بازی</p> <p></p>
<h2>صنعتی</h2> <p>صنایع و تکنولوژی</p> <p>مرتبه با پیشرفت‌های واقعی یا غیر واقعی</p> <p></p>	<h2>خوراکی</h2> <p>غذا و نوشیدنی</p> <p>مرتبه با صنعت خوراکی</p> <p></p>	<h2>حماسی</h2> <p>اسطوره‌ای</p> <p>مرتبه با اتفاقات پر شور و حمامی</p> <p></p>	<h2>اقتصادی</h2> <p>بورس</p> <p>مرتبه با پول، اقتصاد، بانک، سرمایه‌گذاری و غیره</p> <p></p>	<h2>جادویی</h2> <p>فرا واقعی</p> <p>مرتبه با پدیده‌های فراواقعی</p> <p></p>	<h2>افسانه‌ای</h2> <p>خيالی</p> <p>در ارتباط با افسانه‌ها داستان‌ها</p> <p></p>
<h2>جمع‌آوری</h2> <p>منابع</p> <p>دستیابی به منابع بیشتر در بازی و مدیریت منابع در راستای قوانین</p> <p></p>	<h2>قلمروگیری</h2> <p>فتح</p> <p>دستیابی به عناصر بیشتر در بازی</p> <p></p>	<h2>مسابقه</h2> <p>بهینه</p> <p>استفاده از بهینه‌ترین روش چهت دستیابی به هدف قبل از دیگر بازیکنان</p> <p></p>	<h2>نابودی</h2> <p>حذف</p> <p>از بین بردن عناصر بازی یا دیگر بازیکنان</p> <p></p>	<h2>ساختن</h2> <p>گسترش</p> <p>ساخت و گسترش عناصر بازی</p> <p></p>	<h2>بقا</h2> <p>خطر</p> <p>تلash برای مدیریت منابع و باقی ماندن تا پایان بازی</p> <p></p>

<h2>چانهزنی</h2> <p>مذاکره</p> <p>مذاکره در مورد شرایط معامله با یک یا چند بازیکن</p> 	<h2>برآورد</h2> <p>محاسبه، تخمین</p> <p>تخمین پارامترهای عددی در بازی به شکل ذهنی و یا با کمک ابزار</p> 	<h2>بلوف</h2> <p>مخفى کاري، گمراه کردن</p> <p>دروع گفتن و یا مخفى کردن اطلاعات در چهارچوب قوانین جهت گمراه کردن دیگران</p> 	<h2>سرعت</h2> <p>چابکی</p> <p>انجام کاري در زمان معين شده یا قبل از دیگر بازيکنان</p> 	<h2>مشاهده</h2> <p>دیدن، مقایسه</p> <p>تشخيص ویژگی های بصری اجزاي موجود در زمين بازی</p> 	<h2>ياد سپاري</h2> <p>حافظه</p> <p>به ياد سپردن اطلاعات مشخصi جهت استفاده در طي بازی</p> 
<h2>نشان</h2> <p>چيزی کوچک به عنوان جایگزین چيزی دیگر و یا برای نگهداری ارزش عددی آن</p> 	<h2>تاس</h2> <p>چيزی جهت بدست آوردن نمادهای تصادفی یا پیگیری تعداد نمادها</p> 	<h2>كارت</h2> <p>برگه هایی دو سویه جهت نمایش اطلاعاتی در بازی که می تواند در دست قرار گیرد</p> 	<h2>قصه‌گویی</h2> <p>ساختن و/یا خواندن یک داستان با درنظرگیری چهارچوب هایی مشخص</p> 	<h2>چالاکی</h2> <p>اجرای کارهایی که به مهارت فیزیکی و/یا دقت نیاز دارند</p> 	<h2>اطلاعات</h2> <p>بكارگیری دانش مربوط به موضوعات دنيای واقعی در بازی</p> 
<h2>عجب افزار</h2> <p>ابزارهایی نامعمول در راستای ملزمات بازی</p> 	<h2>ابزار ابتکار</h2> <p>ابزارهایی در بازی که امكان خلق، ابتکار و یا شخصی سازی اجزای بازی را به بازیکن دهد</p> 	<h2>آدمک</h2> <p>قطعاتی در اشكال، ابعاد، و رنگ های مختلف جهت بازنمایی شخصیت ها یا چیزهای بازی</p> 	<h2>ظرف</h2> <p>حفظه ای شفاف یا مات جهت نگهداری اجزای بازی</p> 	<h2>زمان سنج</h2> <p>ابزاری جهت اندازه گیری زمان انجام کارها و/یا محدود کردن زمانی بازیکنان در بازی</p> 	<h2>صفحه</h2> <p>سطحی جهت قرارگیری اجزای متفاوت بازی و تعامل با آنها</p> 