

# NEW GREENLAND

دفترچه قوانین





# NEW GREENLAND

۳-۶ بازیکن، ۹۰-۱۲۰ دقیقه

طراحی شده توسط امیر زهتاب  
تصویرسازی و طراحی گرافیک، سپهر اسلامی

## پیشگفتار

درود بر شما، من امیر زهتاب، طراح بازی گرینلند نو هستم. طراحی و ساخت این بازی سفری طولانی بود که بیش از ۱۳ سال به طول انجامید؛ سال‌هایی سرشار از آزمون و خطا و البته هیجان و امید. رویای من این بود که گرینلند نو تجربه‌ای تازه و متفاوت برای بازیکنان خلق کند و موجب شود به ایرانی بودن آن افتخار کنیم. امیدوارم گرینلند نو قسمتی از لحظات ناب بردگیمی شما را رقم بزند و از تجربه آن لذت ببرید... از شما که این بازی را انتخاب کردید صمیمانه سپاسگزارم.

## داستان بازی

سال ۲۰۵۱ میلادی، بحران انرژی جهان را تا مرز فروپاشی پیش برده و منابع نفت و گاز در حال تمام شدن هستند. تحقیقات ماهواره‌ای نشان می‌دهد جزیره‌ای پنهان در قلب اقیانوس اطلس به نام «گرینلند نو»، از نظر منابع نفت و گاز یک پدیده محسوب می‌شود. این جزیره اکنون تحت مالکیت هیچ شخص یا حکومتی نیست؛ بنابراین، ابرقدرت‌های جهان به فرمان شما نیروهای نظامی‌شان را به گرینلند نو اعزام کرده‌اند. جنگ جهانی سوم آغاز شده... وضعیت قرمز (🔴) است! اکنون شما در نقش فرمانده یکی از ابرقدرت‌های جهان، باید برای کنترل گرینلند نو وارد نبرد شوید. با برنامه ریزی دقیق، مدیریت منابع و بهره‌گیری از قدرت‌های ویژه جناح خود، در برابر دشمنان ایستادگی کنید و سرنوشت این جزیره را رقم بزنید. تنها یک جناح می‌تواند پیروز نهایی این جنگ باشد—آیا شما آن فرمانده خواهید بود؟

## هدف بازی

هدف همه جناح‌ها این است که با به‌کارگیری سازمان‌ها و نیروهای خود، به دیگر جناح‌ها آسیب سطحی و بنیادی وارد کرده و امتیاز کسب کنند. در پایان بازی، جناحی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، کنترل جزیره را به دست می‌گیرد و برنده می‌شود.



## قطعات



۷ صفحه آسیب  
(هر جناح ۱ صفحه)



۷ صفحه بازیکن  
(هر جناح ۱ صفحه)



۱ صفحه اصلی بازی  
(جزیره)



۷۷ توکن چوبی رنگی  
(هر جناح ۱۱ توکن)



۷ کیوب چوبی بی رنگ  
(اجرا)



۲۲۳ کیوب چوبی رنگی  
(جناح روسیه ۳۱ کیوب،  
دیگر جناح‌ها ۳۲ کیوب)



۸ توکن نویز  
(جناح فرانسه ۲ نویز،  
دیگر جناح‌ها ۱ نویز)



۷ توکن خون  
(هر جناح ۱ توکن)



۲۱ توکن اقدام  
(هر جناح ۳ توکن)



۷۲ سکه



۷ نشانگر امنیتی  
(هر جناح ۱ نشانگر)



۷ توکن کاتالیز دوطرفه  
(هر جناح ۱ توکن)



۱ بمب کربنی  
(ویژه جناح روسیه)



۳ بمب هیدروژنی



۶ بمب اتمی



۱۵ کارت نبرد



۷ کارت جناح



۸ تاس رنگی  
(جناح فرانسه ۲ تاس،  
دیگر جناح‌ها ۱ تاس)



۷ ژتون موقعیت (هر جناح ۱ ژتون)

## فهرست

- ۰۳.....قطعات
- ۰۴.....چیدمان
- ۰۶.....مفاهیم
- ۰۷.....روند کلی
- ۰۷ - ۱۲.....صفحه بازیکنان
- ۰۷.....پایگاه نیروی زمینی
- ۰۷.....پایگاه پدافند
- ۰۸.....مرکز اقتصادی
- ۰۸.....سازمان سایبری
- ۰۹.....نیروگاه هسته‌ای
- ۱۰.....نیروی ویژه
- ۱۱.....پایگاه نیروی هوایی
- ۱۱.....مقر فرماندهی
- ۱۲.....پایگاه نیروی دریایی
- ۱۳.....صفحه آسیب
- ۱۴.....پایان بازی
- ۱۴.....نکات تکمیلی
- ۱۴ - ۲۱.....جناح‌های بازی
- ۲۱ - ۲۴.....مثال‌های نبرد

## سپاسگزاری امیر زهتاب

طراح گرافیکی و تصویرگر بازی  
سپهر اسلامی

صفحه آرای دفترچه  
علی نوروزی

مدیر تولید  
حامد ذوالفقاری

تدوین‌گر  
حلم‌ا زهتاب‌زاده

جعبه‌ساز  
جواد نوری مقدم

عکاسی  
گروه تبلیغاتی دستان

سپاس بی‌کران از تمام کسانی که در این ۱۳ سال در جلسات بازی  
آزمایی شرکت و به پیش‌برد ساخت بازی گرینلند نو کمک کردند.



# چیدمان

۱. صفحه اصلی بازی (جزیره) را در وسط میز قرار دهید.

## انتخاب جناح

۲. با استفاده از کارت‌های جناح، به صورت تصادفی یا انتخابی جناح هر بازیکن را مشخص کنید. هر بازیکن یک صفحه بازیکن، یک صفحه آسیب، تاس، کیوب‌ها و توکن‌های مربوط به جناح خود را دریافت می‌کند.

## چیدمان صفحه بازیکن

صفحه بازیکن را در مقابل خود قرار دهید و به صورت زیر آن را چیدمان کنید:

۳. توکن‌های «اقدام» را از سمت «ضربدر» (X) روی سه بخش مقرر فرماندهی (HQ)، بخش H سازمان سایبری (Cyber org) و نیروگاه هسته‌ای (Nuclear Reactor) قرار دهید.

۴. توکن «نویز» (N) را روی فضای خالی سازمان سایبری، «نشانگر امنیتی» (●) را روی بخش S و یک کیوب روی جایگاه اول (سبز) قرار دهید.

۵. توکن «کاتالیز» (2 1) را از سمت «۲» (2) روی فضای مربع رنگی در نیروی ویژه (Special Force) قرار دهید.

۶. ۱۲ کیوب و ۴ توکن روی پایگاه نیروی زمینی (Armed Force) قرار دهید. (این‌ها سربازان و تانک‌های شما هستند).

۷. ۳ کیوب روی نمادهای «سپر شکسته» (♥) و ۴ کیوب روی فضای خالی پایگاه پدافند (Defense System) قرار دهید. (این‌ها پدافندهای شما هستند).

## چیدمان صفحه آسیب

۸. صفحه آسیب را در کنار صفحه بازیکن قرار دهید، یک توکن روی هر پرچم جناح‌های در بازی و توکن «خون» (🩸) را در جایگاه «۵» ردیاب نیروی بنیادی قرار دهید.

## چیدمان جزیره

۹. از پایگاه نیروی زمینی ۴ «سرباز» روی دایره‌های کوچک (خط ۱) منطقه جنگی جناح خود قرار دهید.

۱۰. یک توکن روی عدد «۶» امتیازشمار بازی قرار دهید.

۱۱. ژتون‌های موقعیت جناح‌ها را به صورت تصادفی در وسط جزیره کنار هم بچینید تا «چرخه موقعیت» شکل بگیرد.

## سایر چیدمان

۱۲. چیدمان ویژه هر جناح را انجام دهید و توکن‌ها و کیوب‌های استفاده نشده را در کنار صفحه بازیکن خود قرار دهید (برای چیدمان هر جناح به بخش «جناح‌های بازی» صفحه ۱۴ تا ۲۱ مراجعه کنید).

## بانک بازی

۱۳. تمام سکه‌ها، بمب‌ها و کارت‌های نبرد را در کنار صفحه اصلی و در دسترس همه قرار دهید.

## تعیین شروع کننده بازی

۱۴. همه بازیکنان هم‌زمان تاس می‌ریزند و آن را روی فضای خالی نیروی ویژه در صفحه بازیکن خود قرار می‌دهند. بازیکنی که بالاترین عدد را بیاورد بازی را شروع می‌کند و بازی به صورت ساعتگرد ادامه می‌یابد.

اگر عدد تاس دو یا چند بازیکن برابر باشد، آن‌ها دوباره تاس می‌ریزند تا شروع کننده بازی مشخص شود.

تصویر صفحه مقابل چیدمان یک بازی ۴ نفره را نشان می‌دهد.



Game board for the USA player, showing various units and a victory condition of 100 points.

Game board for the USSR player, showing various units and a victory condition of 100 points.



Game board for the USA player, showing various units and a victory condition of 100 points.

Game board for the USSR player, showing various units and a victory condition of 100 points.

Game board for the USA player, showing various units and a victory condition of 100 points.

Game board for the USSR player, showing various units and a victory condition of 100 points.



## قدرت حمله و سلامت

جدول زیر قدرت حمله (Attack) و سلامت (Health) هر نیروی نظامی و دفاعی را نشان می‌دهد:

| نیروها    | قدرت حمله (A)   | قدرت سلامت (H) |
|-----------|-----------------|----------------|
| هر سرباز  | ۱               | ۱              |
| هر تانک   | ۳               | ۳              |
| موشک‌زن   | ۶               | ۶              |
| جت جنگی   | ۱۲ (۲ موشک x ۶) | —              |
| هر پدافند | —               | ۶              |
| بمب       | *               | —              |

✍ جت جنگی ۲ موشک شلیک می‌کند که هر موشک قدرت حمله ۶ دارد.



این قدرت‌ها در مقر فرماندهی (HQ) قابل مشاهده هستند.

- ✎ ۶ سرباز با قدرت حمله ۶، ۱ پدافند را کامل نابود می‌کنند.
- ۳ سرباز با قدرت حمله ۳، ۱ تانک را نابود یا به یک پدافند آسیب وارد می‌کنند.
- ۲ تانک با قدرت حمله ۶، ۱ پدافند را کامل نابود می‌کنند.
- ۱ تانک با قدرت حمله ۳، ۱ تانک را نابود یا به ۱ پدافند آسیب وارد می‌کند.
- موشک‌زن با قدرت حمله ۶، ۱ پدافند را کامل نابود می‌کند.
- جت جنگی با شلیک ۲ موشک با قدرت حمله ۱۲، ۲ پدافند را کامل نابود می‌کند.
- ۱ تانک با قدرت حمله ۳، ۳ سرباز را می‌کشد.
- شلیک هر موشک با قدرت حمله ۶، ۶ سرباز را می‌کشد.

### \*بمب

در بازی گرینلند نو، دو نوع بمب وجود دارد:

• **بمب اتمی:** این بمب ۲ پدافند، ۴ سرباز و ۲ تانک یا موشک‌زن در منطقه جنگی جناح هدف را نابود و آسیب سطحی یا بنیادی وارد می‌کند.

• **بمب هیدروژنی:** این بمب تمام نیروها (سربازان، تانک‌ها و موشک‌زن) و پدافندهای جناح هدف را نابود و آسیب بنیادی وارد می‌کند.

## چرخه موقعیت

چرخه موقعیت در مرکز جزیره موقعیت جغرافیایی جناح‌ها را نشان می‌دهد. هنگام زندانی کردن سربازان دشمن، انجام نبرد زمینی از طریق اقدام تهاجمی مقر فرماندهی، شلیک موشک‌زن یا استفاده از برخی از قابلیت‌ها، بازیکنان فقط می‌توانند یکی از دو جناح مجاور ژتون موقعیت خود را هدف قرار دهند.



### ✎ در تصویر مقابل:

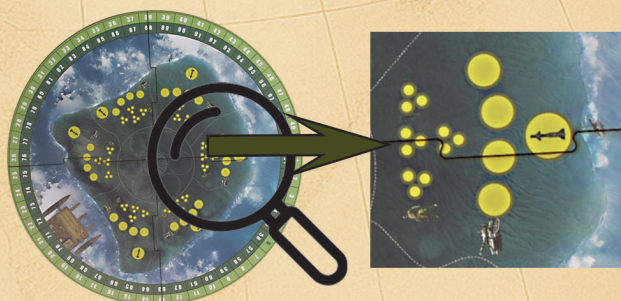
- جناح ژاپن مجاور آلمان و فرانسه است.
- جناح فرانسه مجاور آمریکا و ژاپن است.
- جناح آمریکا مجاور فرانسه و آلمان است.
- جناح آلمان مجاور ژاپن و آمریکا است.

در این بخش مهم‌ترین مفاهیم و اصطلاحات بازی که برای یادگیری و اجرای درست قوانین باید با آن‌ها آشنا باشید، توضیح داده می‌شود.

## منطقه جنگی

هر جناح در بازی «گرینلند نو» یک منطقه جنگی مخصوص به خود در جزیره دارد. این منطقه شامل دو خط برای ورود نیروها به جزیره است:

- **خط ۱ (خط جلو):** مخصوص ورود سربازان است؛ دارای ۴ بخش دایره‌ای شکل، هر بخش با ظرفیت ۳ کیوب (ظرفیت نهایی: ۱۲ سرباز).
- **خط ۲ (خط عقب):** مخصوص ورود تانک‌ها و موشک‌زن است؛ دارای ۵ بخش دایره‌ای شکل، هر بخش با ظرفیت ۱ توکن (ظرفیت نهایی: ۴ تانک و ۱ موشک‌زن).



## قدرت نظامی

در نبردهای زمینی پارامتر قدرت نظامی برای هر دو جناح بر اساس نیروهای حاضر در منطقه جنگی محاسبه می‌شود:

| نیروها     | قدرت نظامی |
|------------|------------|
| هر ۳ سرباز | ۱ واحد     |
| هر تانک    | ۱ واحد     |
| موشک‌زن    | ۲ واحد     |

✍ پدافندهای فعال در پایگاه پدافند در محاسبه قدرت نظامی تاثیری ندارند.

## تضعیف روحیه و تجدید قوا

اگر یک جناح تمام نیروهای خود (سربازان، تانک‌ها و موشک‌زن) را در منطقه جنگی‌اش از دست بدهد، پس از کسر ۶ امتیاز (تضعیف روحیه)، مطابق چیدمان ابتدای بازی ۳ پدافند فعال ایجاد و ۴ سرباز به منطقه جنگی خود اعزام می‌کند (تجدید قوا).

## آسیب

در بازی گرینلند نو، دو نوع آسیب وجود دارد:

- **آسیب سطحی:** خسارات ناشی از نبرد (زمینی، هوایی و دریایی)، شلیک موشک، پرتاب بمب یا استفاده از قدرتهای ویژه برخی از جناح‌ها منجر به وارد شدن آسیب سطحی به جناح هدف می‌شود.
- **آسیب بنیادی:** به ازای هر ۸ واحد آسیب سطحی، ۱ آسیب بنیادی به جناح هدف وارد می‌شود.

برای جزئیات بیشتر به بخش «صفحه آسیب» مراجعه کنید.



# روند کلی

# صفحه بازیکن

صفحه شخصی هر بازیکن عنصر اصلی بازی است که بیشتر اقدامات بازی در آن انجام می‌شود. همانطور که پیش‌تر گفته شد، این صفحه شامل مناطق و سازمان‌های مختلفی است که در ادامه هر کدام و قابلیت‌های آن‌ها توضیح داده می‌شود.

گرینلند نو یک وارگیم استراتژیک است که در چندین دور انجام می‌شود. در هر دور، هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند «یک اقدام تهاجمی» یا «دو اقدام سازمانی» انجام دهد. صفحه شخصی هر بازیکن شامل سازمان‌های مناطق A (اقدامات تهاجمی) و مناطق B (اقدامات سازمانی) است.

## اقدامات بازی

برای انجام اقدامات، هر بازیکن در هر نوبت خود:

- در صورت انجام یک اقدام تهاجمی: یک توکن اقدام خود را جابه‌جا و روی یکی از سازمان‌های مناطق A قرار دهید، سپس قابلیت آن سازمان را فعال کنید.
- در صورت انجام دو اقدام سازمانی: دو توکن اقدام خود را جابه‌جا و هر کدام را روی یکی از سازمان‌های متفاوت مناطق B قرار دهید، سپس قابلیت هر دو سازمان را فعال کنید.

• پس از فعال شدن توکن‌های اقدام به سمت «ضربدر» (استفاده‌شده) خود برمی‌گردند.

• اگر یک توکن اقدام (فعال یا غیرفعال) روی یک سازمان قرار داشته باشد، نمی‌توانید توکن اقدام دیگری را روی همان سازمان قرار دهید، مگر اینکه در قوانین خلاف آن ذکر شده باشد.

• توکن اقدامی را که جابه‌جا کرده‌اید، نمی‌توانید دوباره در همین نوبت جابه‌جا کنید.



- ۱ پایگاه نیروی زمینی (Armed Force)
- ۲ پایگاه پدافند (Defense System)
- ۳ مرکز اقتصادی (Economic Center)
- ۴ سازمان سایبری (Cyber org)
- ۵ نیروگاه هسته‌ای (Nuclear Reactor)
- ۶ نیروی ویژه (Special Force)
- ۷ پایگاه نیروی هوایی (Air Force)
- ۸ مقرر فرماندهی (HQ)

## اقدامات سازمانی - مناطق B

### پایگاه نیروی زمینی (Armed Force)



از این پایگاه برای اعزام نیروهای نظامی (سرباز و تانک) به منطقه جنگی استفاده می‌شود و در برابر «نویز» (N) آسیب‌پذیر است.

برای استفاده از قابلیت پایگاه نیروی زمینی:

- یک توکن اقدام روی پایگاه قرار دهید و با فعال کردن آن ۲ سرباز به منطقه جنگی خود اعزام کنید.
- یک توکن اقدام (بدون فعال کردن آن) روی پایگاه قرار دهید، در نوبت(های) بعدی یک توکن اقدام دیگر روی آن بگذارید و با فعال کردن هر دو، ۲ سرباز و ۱ تانک به منطقه جنگی خود اعزام کنید.

### پایگاه پدافند (Defense System)



از این پایگاه برای ایجاد پدافند و محافظت از نیروهای نظامی در منطقه جنگی استفاده می‌شود. حداکثر ۷ پدافند فعال می‌توان در این پایگاه ایجاد کرد.

برای استفاده از قابلیت پایگاه پدافند:

- یک توکن اقدام روی پایگاه قرار دهید و با فعال کردن آن، ۱ پدافند ایجاد کنید.
- یک توکن اقدام (بدون فعال کردن آن) روی پایگاه قرار دهید، در نوبت(های) بعدی یک توکن اقدام دیگر روی آن بگذارید و با فعال کردن هر دو، ۳ پدافند ایجاد کنید.



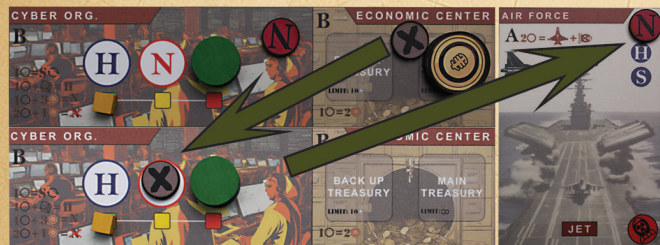


• سازمان‌های نوپزپذیر با حرف  $N$  روی صفحه بازیکن مشخص شده‌اند.

• در هر لحظه فقط یک توکن نوپز می‌تواند روی یک سازمان نوپزپذیر باشد.

• روی سازمانی که نوپز ایجاد شده است نمی‌توانید توکن اقدام بگذارید یا از قابلیتش استفاده کنید.

❗ **امیر (جناح آلمان) توکن اقدامش را از مرکز اقتصادی برمی‌دارد** و روی بخش  $N$  سازمان سایبری می‌گذارد؛ ۳ سکه از خزانه مرکزی‌اش می‌پردازد و توکن نوپزش را روی پایگاه نیروی هوایی جناح آمریکا می‌گذارد و ۳ امتیاز می‌گیرد. او نمی‌توانست روی پایگاه زمینی جناح چین نوپز ایجاد کند چون جناح آمریکا روی آن نوپز ایجاد کرده است.



**هک خزانه مرکزی و خنثی‌سازی نوپز (H):** از بخش  $H$  برای هک خزانه مرکزی سایر جناح‌ها یا خنثی‌سازی نوپز ایجاد شده استفاده می‌شود.

**هک خزانه مرکزی:** سکه‌های خزانه مرکزی قابل هک هستند. برای این کار یک توکن اقدام روی بخش  $H$  قرار دهید و تاس بیندازید:

• **اگر تاس عدد زوج باشد:** خزانه مرکزی جناح هدف را هک کنید و تمام سکه‌های آن را دریافت کنید. سکه‌ها را مانند سکه‌های مرکز اقتصادی می‌توانید در خزانه مرکزی، خزانه پشتیبان، یا هر دو ذخیره کنید.

• **اگر تاس عدد فرد باشد:** حمله سایبری ناموفق است و هکی انجام نمی‌شود.

**خنثی‌سازی نوپز:** تا وقتی نوپز خنثی نشود نمی‌توانید از قابلیت آن سازمان استفاده کنید. برای این کار یک توکن اقدام (بدون فعال کردن آن) روی بخش  $H$  سازمان سایبری قرار دهید، در نوبت (های) بعدی یک توکن اقدام روی جایگاه  $H$  سازمان نوپزدار بگذارید و با فعال کردن هر دو و پرداخت ۱ سکه از خزانه مرکزی نوپز را خنثی کنید. سپس توکن نوپز (N) را به جناح مربوطه برگردانید.

❗ **روی پایگاه نیروی زمینی سپهر (جناح آلمان) توسط جناح آمریکا نوپز ایجاد شده است.** سپهر توکن اقدامش را از پایگاه نیروی زمینی برمی‌دارد و روی بخش  $H$  سازمان سایبری می‌گذارد. در نوبت بعدی، او یک توکن اقدام دیگرش (به جز توکن روی بخش  $H$  سازمان سایبری) را روی جایگاه  $H$  پایگاه نیروی زمینی قرار می‌دهد، ۱ سکه از خزانه مرکزی‌اش می‌پردازد و نوپز را خنثی می‌کند. سپس توکن نوپز را به جناح آمریکا برمی‌گرداند.



• اگر ۳ واحد آسیب به یک پدافند وارد شود، آن پدافند از نماد سپر شکسته (S) به نماد سپر (H) منتقل می‌شود.

• بازسازی پدافندهای آسیب‌دیده در بازی امکان‌پذیر نیست.

## مرکز اقتصادی (Economic Center)



از این مرکز برای دریافت و ذخیره‌سازی سکه استفاده می‌شود.

برای استفاده از قابلیت مرکز اقتصادی: یک توکن اقدام روی این مرکز قرار دهید و با فعال کردن آن ۲ سکه از بانک بازی دریافت کنید.

## ذخیره‌سازی سکه

سکه‌های دریافتی را می‌توانید به انتخاب خودتان در خزانه مرکزی (Main Treasury)، خزانه پشتیبان (Back-Up Treasury) یا هر دو ذخیره کنید.

**خزانه مرکزی (Main Treasury):** در هر لحظه به سکه‌های ذخیره شده دسترسی دارید و می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید. ظرفیت این خزانه نامحدود است و در برابر قابلیت هک «بخش  $H$  سازمان سایبری» آسیب‌پذیر است.

**خزانه پشتیبان (Back-Up Treasury):** تنها راه دسترسی به این خزانه از طریق ریختن تاس ۴ و ۵ نیروی ویژه است (بخش «نیروی ویژه» را ببینید). ظرفیت آن ۱۰ سکه است و با ذخیره هر سکه، ۱ سکه دیگر به عنوان سود از بانک بازی به آن اضافه می‌شود.

❏ می‌توانید سکه‌های دریافتی را بین خزانه مرکزی و پشتیبان تقسیم کنید.

❗ **علیرضا (جناح آلمان) از مرکز اقتصادی ۲ سکه دریافت می‌کند.** او ۱ سکه را در خزانه مرکزی و ۱ سکه را در خزانه پشتیبان ذخیره می‌کند. به دلیل ذخیره ۱ سکه در خزانه پشتیبان، ۱ سکه دیگر به عنوان سود از بانک بازی به خزانه پشتیبان اضافه می‌شود.



## سازمان سایبری (Cyber Org)

از این سازمان برای ایجاد نوپز «بخش  $N$ »، هک خزانه مرکزی و خنثی‌سازی نوپز «بخش  $H$ »، و ایجاد امنیت سایبری برای سازمان‌های نوپزپذیر «بخش  $S$ » استفاده می‌شود.



**ایجاد نوپز (N):** یک توکن اقدام روی بخش  $N$  قرار دهید و با پرداخت ۳ سکه از خزانه مرکزی، توکن نوپز (N) خود را روی یکی از سازمان‌های نوپزپذیر یک جناح قرار دهید. با این کار قابلیت آن سازمان غیرفعال می‌شود و ۳ امتیاز به دست می‌آورد.

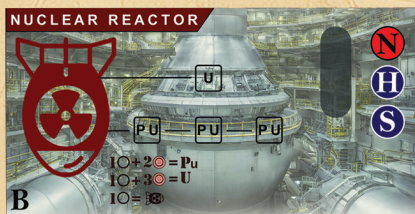


- ایجاد نویز از طریق نیروی ویژه: کیوب S به جایگاه هشدار و نشانگر امنیتی به بخش S سازمان سایبری برمی گردد. (بخش «نیروی ویژه» را ببینید.)



## نیروگاه هسته‌ای (Nuclear Reactor)

از نیروگاه برای ساخت اورانیوم (U)، پلوتونیوم (Pu) و ترکیب آن‌ها جهت ساخت بمب (اتمی و هیدروژنی) استفاده می‌شود. نیروگاه دارای ۱ جایگاه برای ساخت اورانیوم و ۳ جایگاه برای ساخت پلوتونیوم است و در برابر نویز (N) آسیب‌پذیر است.



**ساخت پلوتونیوم (Pu):** یک توکن اقدام روی نیروگاه قرار دهید و با پرداخت ۲ سکه از خزانه مرکزی یک کیوب پلوتونیوم روی جایگاه Pu قرار دهید.

**ساخت اورانیوم (U):** یک توکن اقدام روی نیروگاه قرار دهید و با پرداخت ۳ سکه از خزانه مرکزی یک کیوب اورانیوم روی جایگاه U قرار دهید.

**ساخت بمب:** یک توکن اقدام روی نیروگاه قرار دهید و با ترکیب ۱ واحد اورانیوم و ۱ واحد پلوتونیوم، یک «بمب اتمی»، یا با ترکیب ۱ واحد اورانیوم و ۳ واحد پلوتونیوم، یک «بمب هیدروژنی» بسازید. پس از ساخت بمب ۱ کیوب روی جایگاه انرژی هسته‌ای در صفحه آسیب قرار می‌گیرد.

• در هر نوبت از نیروگاه فقط می‌توانید برای ساخت یک واحد اورانیوم یا یک واحد پلوتونیوم، یا ترکیب آن‌ها برای ساخت یک بمب اتمی یا هیدروژنی استفاده کنید.

• بمب ساخته شده به پایگاه نیروی هوایی منتقل و آماده پرتاب توسط بمب افکن می‌شود.

• ظرفیت جایگذاری بمب (اتمی یا هیدروژنی) در بمب افکن، ۱ بمب است.

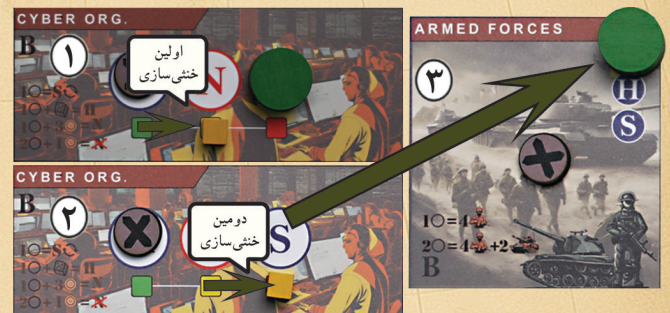
فرهان ۱ واحد پلوتونیوم در نیروگاه دارد. او یک توکن اقدامش را روی نیروگاه می‌گذارد، ۳ سکه از خزانه مرکزی‌اش می‌پردازد و ۱ واحد اورانیوم می‌سازد. حالا ۱ واحد اورانیوم و ۱ واحد پلوتونیوم دارد. در نوبت بعدی، او ابتدا توکن اقدامش را از نیروگاه خارج می‌کند و سپس، برای اقدام سازمانی دوم یک توکن اقدامش را روی نیروگاه می‌گذارد و با ترکیب اورانیوم و پلوتونیوم خود بمب اتمی می‌سازد؛ بمب به پایگاه هوایی منتقل و ۱ واحد انرژی هسته‌ای روی صفحه آسیب قرار می‌گیرد.



توکن اقدامی که روی جایگاه H سازمان برای خنثی‌سازی نویز قرار می‌گیرد، اقدام حساب نمی‌شود؛ بنابراین در همان دور می‌توانید یک توکن اقدام روی همان سازمان بگذارید و از قابلیت آن استفاده کنید.

در مثال قبلی سپهر می‌توانست به عنوان اقدام سازمانی دوم خود یک توکن اقدام (به جز توکن اقدام در جایگاه H پایگاه نیروی زمینی) روی پایگاه نیروی زمینی بگذارد و با فعال کردن آن ۲ سرباز به منطقه جنگی‌اش اعزام کند یا بدون فعال کردنش آن را برای اعزام ۲ سرباز و ۱ تانک در نوبت بعدی در آنجا نگه دارد.

**ایجاد امنیت (S):** در چیدمان کیوب S روی جایگاه اول و نشانگر امنیتی روی بخش S قرار می‌گیرد. پس از اولین خنثی‌سازی نویز کیوب S به جایگاه هشدار (زرد) می‌رود. با دومین خنثی‌سازی نویز کیوب S به جایگاه امنیت (قرمز) می‌رسد و بازیکن نشانگر امنیتی خود را روی جایگاه S یکی از سازمان‌های نویزپذیرش می‌گذارد. تا وقتی که نشانگر امنیتی روی سازمانی فعال است، آن سازمان در برابر اقدام سازمانی ایجاد نویز (N) سایر جناح‌ها مصون است.



نشانگر امنیتی می‌توانست به پایگاه نیروی هوایی یا نیروگاه هسته‌ای هم منتقل شود.

اگر نشانگر امنیتی روی سازمانی فعال باشد، با قرار دادن یک توکن اقدام (اقدام سازمانی) روی بخش S می‌توانید نشانگر امنیتی را به سازمان نویزپذیر دیگری منتقل کنید.

## غیر فعال شدن نشانگر امنیتی

در دو حالت نشانگر امنیتی غیر فعال می‌شود:

- استفاده نهایی از قابلیت سازمان: کیوب S به جایگاه اول و نشانگر امنیتی به بخش S سازمان سایبری برمی‌گردد.

قابلیت نهایی سازمان‌های نویزپذیر



اعزام نیرو  
به منطقه جنگی

حمله با یک  
جنگنده



✍ اگر ظرفیت سربازان در منطقه جنگی کمتر از تعداد زندانیان باشد، فقط تا تکمیل ظرفیت سربازان می‌توانید با زندانی‌های خود متحد شوید.

در مثال قبلی اگر امین ۱۰ سرباز در منطقه جنگی‌اش داشت، می‌توانست با استفاده از اقدام اتحاد با ۲ سرباز در زندان خود (مثلاً ۱ سرباز چین و ۱ سرباز فرانسه) متحد شود. سربازان را به جناح‌های خود برگرداند و ۲ سرباز به منطقه جنگی‌اش اعزام کند.



۱ واحد اورانیوم و پلوتونیوم ترکیب شده برای ساخت بمب اتمی از نیروگاه خارج می‌شوند.



## نیروی ویژه (Special Forces)

این سازمان اقدامات و قابلیت‌های خاص و متنوعی دارد. برای استفاده، یک توکن اقدام روی آن قرار دهید و تاس بیندازید. نتیجه تاس یکی از شش قابلیت نیروی ویژه را فعال می‌کند:



۱. سوئز (Suez)
۲. زندانی (Prisoner) / اتحاد (Alliance)
۳. موشک‌زن (Missile Launcher) و زندانی (Prisoner)
- ۴ و ۵. خزانه پشتیبان (Back-Up Treasury)
۶. کاتالیز (Catalist)

## سوئز (Suez)

همه جناح‌ها بازی را با قرار دادن توکن کاتالیز از سمت «۲» روی نیروی ویژه آغاز می‌کنند. اگر نتیجه تاس عدد ۱ باشد، توکن کاتالیز خودتان را بررسی کنید. اگر به سمت «۱» باشد، آن را به سمت «۲» برگردانید؛ در غیر این صورت، توکن کاتالیز یک جناح دیگر را به سمت «۱» برگردانید.

## زندانی (Prisoner) / اتحاد (Alliance)

اگر نتیجه تاس عدد ۲ باشد بین دو اقدام زندانی یا اتحاد یکی را باید انتخاب کنید.



• **زندانی (Prisoner):** با توجه به چرخه موقعیت، ۱ سرباز از یک جناح مجاور خود زندانی کنید و در زندان روی نیروی ویژه قرار دهید. ظرفیت زندان ۵ سرباز است، اگر ظرفیت تکمیل باشد نمی‌توانید از این اقدام استفاده کنید.



• **اتحاد (Alliance):** با سربازان زندانی شده در زندان خود متحد شوید و آن‌ها را به منطقه جنگی تان اعزام کنید؛ سربازان زندانی به جناح‌های مربوطه برگردانده می‌شوند و به همان تعداد سرباز به منطقه جنگی خود اعزام می‌کنید.

هیچ‌گاه نمی‌توانید بیش از ۱۲ سرباز در منطقه جنگی خود داشته باشید. اگر ظرفیت تکمیل باشد نمی‌توانید از این اقدام استفاده کنید.

✍ **امین (جناح آلمان) ۴ سرباز در زندان (۲ سرباز آمریکا، ۱ چین، ۱ فرانسه) و ۱۲ سرباز در منطقه جنگی دارد. او از اقدام سازمانی نیروی ویژه استفاده می‌کند و تاس ۲ می‌آورد. چون ظرفیت سربازانش تکمیل است، نمی‌تواند با زندانی‌های خود متحد شود. بنابراین از اقدام زندانی استفاده می‌کند و ۱ سرباز جناح فرانسه (جناح مجاورش در چرخه موقعیت) را زندانی می‌کند.**



## موشک‌زن (Missile Launcher) و زندانی (Prisoner)

اگر نتیجه تاس عدد ۳ باشد، ابتدا منطقه جنگی خود را بررسی کنید. اگر موشک‌زن در منطقه جنگی نباشد، آن را اعزام کنید. در غیر این صورت، یک موشک به یک جناح مجاور (طبق چرخه موقعیت) شلیک کنید. سپس اقدام زندانی را انجام دهید.



## خزانه پشتیبان (Back-Up Treasury)

اگر نتیجه تاس عدد ۴ یا ۵ باشد یکی از اقدامات مبتنی بر سکه را با استفاده از خزانه پشتیبان انجام دهید. این اقدامات شامل:

- ساخت پلوتونیوم
- ساخت اورانیوم
- ایجاد نويز
- خنثی‌سازی نويز

این اقدامات جز اقدامات سازمانی (۲ اقدام سازمانی در یک نوبت) محسوب نمی‌شوند. بنابراین، می‌توانید از توکن‌های اقدام آزادانه بدون محدودیت استفاده کنید. با این حال، شما نمی‌توانید توکن اقدام قرار گرفته شده روی نیروی ویژه را برای این اقدامات جابه‌جا کنید.

✍ اقدام خنثی‌سازی نويز از طریق خزانه پشتیبان در یک نوبت انجام می‌شود.

- با استفاده از خزانه پشتیبان می‌توانید روی سازمانی که نشانگر امنیتی دارد نويز ایجاد کنید.
- اگر روی سازمانی که با اقدام خزانه پشتیبان می‌خواهید از قابلیت آن استفاده کنید توکن اقدام قرار گرفته باشد، بدون جابه‌جایی توکن، آن اقدام را می‌توانید انجام دهید.

✍ **روی پایگاه نیروی زمینی حلما (جناح آلمان) نويز ایجاد شده است، او از نیروی ویژه استفاده می‌کند و تاس ۵ می‌آورد. یک توکن اقدام روی بخش H سازمان سایبری و یک توکن اقدام دیگر روی جایگاه H پایگاه نیروی زمینی می‌گذارد، ۱ سکه از خزانه پشتیبان پرداخت می‌کند و نويز را خنثی می‌کند.**



۱ سکه از پشتیبان به بانک بازی می‌رود.





در پایگاه نیروی هوایی، دو نوع جنگنده وجود دارد:

- **جت جنگی:** این جت مجهز به ۲ موشک است و در حمله هوایی ۲ موشک به سمت منطقه جنگی یک جناح یا ۱ موشک به سمت منطقه جنگی دو جناح مختلف شلیک می‌کند.
- **بمبافکن:** پس از ساخت بمب این جنگنده به یک بمب اتمی یا هیدروژنی مجهز می‌شود و در حمله هوایی بمب را روی منطقه جنگی یک جناح پرتاب می‌کند.

### مقر فرماندهی (HQ)

از مقر فرماندهی برای استفاده از انرژی هسته‌ای (Nuclear Energy) و فرمان آتش (War) استفاده می‌شود. برای استفاده یک توکن اقدام (تهاجمی) روی مقر فرماندهی قرار دهید و با فعال کردن آن هر دو قابلیت را فعال کنید.



### یادآوری

روی مقر فرماندهی (HQ) قدرت حمله و سلامت نیروهای نظامی چاپ شده است.

### انرژی هسته‌ای (Nuclear Energy)

پیش از صدور فرمان آتش و آغاز نبرد زمینی در صورت داشتن کیوب انرژی هسته‌ای آن را خرج کنید و بلافاصله ۴ امتیاز دریافت کنید.

### فرمان آتش (War)

برای نبرد زمینی مراحل زیر را انجام دهید:

۱. با توجه به چرخه موقعیت یک جناح مجاور خود را انتخاب کنید؛ صادرکننده فرمان آتش به عنوان مهاجم و جناح هدف به عنوان مدافع شناخته می‌شود.
۲. دسته کارت نبرد را بُر بزنید و به بازیکن بی‌طرف (انتخاب شده توسط مهاجم) بدهید.

### دسته کارت نبرد

شامل ۱۵ کارت است که قدرت نظامی نهایی جناح‌ها را در نبرد زمینی تعیین می‌کنند. هر کارت دارای عدد (مثبت یا منفی) قدرت نظامی را افزایش یا کاهش می‌دهد و کارت مجموعه باعث شکست کامل جناح می‌شود. دسته کارت نبرد شامل:

- ۳ کارت +۱
- ۳ کارت +۲
- ۳ کارت +۳
- ۱ کارت +۴
- ۱ کارت -۱
- ۱ کارت -۲
- ۱ کارت -۳
- ۲ کارت مجموعه



۳. قدرت نظامی اولیه هر دو جناح را محاسبه کنید. (بخش «قدرت نظامی» را ببینید).

۴. نبرد زمینی را آغاز کنید.

بازیکن جناحی که قدرت نظامی کمتری دارد باید تسلیم شود یا برای افزایش قدرت نظامی خود کارت رو کند.

سپس به عنوان اقدام سازمانی دوم خود توکن اقدام را از جایگاه H پایگاه نیروی زمینی برمی‌دارد و با استفاده از مرکز اقتصادی ۴ سکه در خزانه پشتیبانش ذخیره می‌کند (۲ سکه + ۲ سکه سود ذخیره‌سازی در خزانه پشتیبان).



۴ سکه از بانک بازی به خزانه پشتیبان اضافه می‌شود.

با فرض اینکه حتماً روی بخش H سازمان سایبری یا جایگاه H پایگاه نیروی زمینی خود توکن اقدامی داشته باشد، با استفاده از خزانه پشتیبان باز هم می‌توانست از اقدام خنثی‌سازی نویز استفاده کند.

### کاتالیز (Catalist)

اگر نتیجه تاس عدد ۶ باشد توکن کاتالیز خود را بررسی کنید. اگر به سمت «۱» باشد یک نوبت و اگر به سمت «۲» باشد دو نوبت کامل دیگر (با رعایت کامل قوانین) بازی کنید و سپس توکن کاتالیز را به سمت دیگر برگردانید.

اگر در نوبت‌های اضافی دوباره از نیروی ویژه استفاده کنید و تاس ۶ بیاورید توکن کاتالیز برنمی‌گردد و فقط یک اقدام سازمانی دیگر به نوبت‌های باقی‌مانده اضافه می‌شود.

مهدی از نیروی ویژه استفاده می‌کند و تاس ۶ می‌آورد، چون توکن کاتالیزش به سمت «۲» است، ۲ نوبت کامل دیگر بازی می‌کند. پس از پایان نوبت اصلی توکن کاتالیزش را به سمت «۱» برمی‌گرداند و ۲ نوبت اضافی بازی می‌کند. در ادامه مهدی از نیروی ویژه استفاده می‌کند و دوباره تاس ۶ می‌آورد؛ در این حالت توکن کاتالیزش به سمت «۲» برنمی‌گردد و فقط ۱ اقدام سازمانی دیگر به نوبت‌هایش اضافه می‌شود.



اگر شرایط لازم (مثل نداشتن سکه در خزانه پشتیبان برای تاس ۴ یا ۵) هنگام استفاده از نیروی ویژه فراهم نباشد، اقدام شما می‌سوزد.

## اقدامات تهاجمی - مناطق A

### پایگاه نیروی هوایی (Air Force)

از این پایگاه برای انجام حمله‌های هوایی استفاده می‌شود و در برابر نویز (N) آسیب‌پذیر است.

برای انجام یک حمله هوایی نیاز به ۲ اقدام تهاجمی دارید. برای این کار، یک توکن اقدام (بدون فعال کردن آن) روی جنگنده (Jet) قرار دهید، در نوبت(های) بعدی یک توکن اقدام دیگر روی برج مراقبت پرواز (Watch Tower) قرار دهید و با فعال کردن هر دو، با یکی از جنگنده‌های پایگاه بدون توجه به چرخه موقعیت به یک جناح حمله هوایی کنید.





• اگر مدافع تسلیم شود: مهاجم با تمام نیروهای (خط ۱ و ۲) خود حمله می کند؛ مدافع ۱ کیوب پشتیبانی (Support) می گیرد و می تواند به حمله واکنش نشان دهد.

• اگر مهاجم تسلیم شود: مدافع با نیروهای خط ۱ یا ۲ خود حمله می کند؛ مهاجم فقط ۱ کیوب پشتیبانی (Support) می گیرد.

یادآوری: خط ۱ شامل سربازان و خط ۲ شامل تانک ها و موشک زن است.

### رو کردن کارت نبرد

بازیکن بی طرف یک کارت از روی دسته کارت نبرد رو می کند:

• اگر عدد باشد: با توجه به مثبت یا منفی بودن آن قدرت نظامی افزایش یا کاهش می یابد.

• اگر مجسمه باشد: بدون دریافت کیوب پشتیبانی و انجام واکنش (مدافع)، آن جناح شکست می خورد.

بازیکنان نمی توانند کارت های نبرد رو شده را جست و جوی کنند.

تا وقتی قدرت نظامی یک جناح کمتر است باید تسلیم شود یا به رو کردن کارت نبرد ادامه دهد. اگر قدرت نظامی هر دو جناح مساوی شود قدرت نظامی مهاجم بالاتر در نظر گرفته می شود.

### کیوب پشتیبانی (Support)

با خرج هر کیوب پشتیبانی هنگام رو کردن هر کارت نبرد می توانید یک عدد منفی را مثبت یا یک عدد مثبت را ۲ برابر کنید.



قدرت نظامی سعید (جناح آلمان) در نبرد زمینی با جناح انگلیس ۳ واحد کمتر است و باید تسلیم شود یا کارت نبرد رو کند، کارت ۴ می کشد و با صرف کردن یک کیوب پشتیبانی خود قدرت کارت را ۲ برابر می کند. قدرت نظامی سعید اکنون ۵ واحد بیشتر از جناح انگلیس می شود.

۵. پس از مشخص شدن نتیجه نبرد (تسلیم یا کارت مجسمه) میزان آسیب سطحی وارد شده به جناح شکست خورده را مشخص کنید. در صورت وارد شدن آسیب بنیادی جناح پیروز در نبرد امتیاز مربوطه را دریافت می کند.

۶. اگر مدافع تسلیم شود پس از پایان نبرد می تواند از یکی از واکنش های خود در صفحه آسیب استفاده کند.

### واکنش

هر جناح چهار نوع واکنش یکبار مصرف در صفحه آسیب خود دارد که با قرار دادن یک کیوب روی هر کدام می تواند از یکی از آنها در هر نبرد استفاده کند.

### • تقابل (Confront)

پس از حمله مهاجم و محاسبه میزان آسیب وارد شده، مدافع با نیروهای باقی مانده خود حمله متقابل انجام می دهد.

### • امداد (Assistance)

پس از حمله مهاجم، مدافع آسیب دریافت می کند ولی نیروهای خود را از دست نمی دهد.

با قابلیت امداد می توانید از تضعیف روحیه جلوگیری کنید.

### • یگان ویژه (Special Unit)

پس از حمله مهاجم، مدافع مانند تاس ۳ نیروی ویژه اگر در منطقه جنگی اش موشک زن ندارد، موشک زن خود را اعزام می کند. در غیر این صورت، به سمت مهاجم یک موشک شلیک می کند. پس از آن یک سرباز مهاجم را زندانی می کند.

### • اسنایپر (Sniper)

پس از حمله مهاجم، مدافع بدون توجه به پدافند ۲ سرباز مهاجم را می کشد و آسیب سطحی وارد می کند.

۷. تغییر موقعیت: پس از پایان نبرد زمینی برنده می تواند به اختیار ژتون موقعیت خود را در چرخه موقعیت جابه جا کند:

• اگر مهاجم برنده باشد: می تواند آزادانه ژتون موقعیت خود را جابه جا کند

• اگر مدافع برنده باشد: می تواند ژتون موقعیت خود را فقط یک جایگاه (به سمت راست یا چپ) جابه جا کند.

برای درک بهتر نبرد و محاسبه میزان آسیب وارد شده به مثال های نبرد در صفحه ۲۱ تا ۲۴ مراجعه کنید.

## پایگاه نیروی دریایی



این پایگاه در صفحه اصلی بازی و در مجاورت جزیره قرار دارد و برای انجام حمله های دریایی استفاده می شود.

برای انجام یک حمله دریایی به ناو در دسترس و یک یا دو اقدام تهاجمی نیاز دارید. پایگاه دریایی در شروع بازی غیر فعال است و با دریافت اولین آسیب بنیادی برای هر جناح فعال می شود. به ازای هر آسیب بنیادی یک ناو در دسترس جناح قرار می گیرد.

در پایگاه نیروی دریایی سه نوع ناو جنگی یکبار مصرف وجود دارد:

### رزم ناو (Battle Ship)

پس از دریافت حداقل ۱ آسیب بنیادی در دسترس قرار می گیرد. برای استفاده یک توکن اقدام (تهاجمی) روی پایگاه قرار دهید و با فعال کردن آن بدون توجه به چرخه موقعیت یک موشک شلیک کنید و ۳ سرباز به منطقه جنگی خود اعزام کنید.

### هواناو (Hover Craft)

پس از دریافت حداقل ۲ آسیب بنیادی در دسترس قرار می گیرد. برای استفاده یک توکن اقدام روی پایگاه قرار دهید و با فعال کردن آن با توجه به چرخه موقعیت یک موشک شلیک کنید و ۱ تانک به منطقه جنگی خود اعزام کنید.

### ناو هواپیمابر (Aircraft Carrier)

پس از دریافت حداقل ۳ آسیب بنیادی در دسترس قرار می گیرد. برای استفاده یک توکن اقدام (بدون فعال کردن) روی پایگاه قرار دهید و در نوبت (های) بعدی یک توکن اقدام دیگر روی این پایگاه بگذارید و با فعال کردن هر دو با جت جنگی تان یک حمله هوایی انجام دهید.

(یادآوری: جت جنگی ۲ موشک شلیک می کند.)

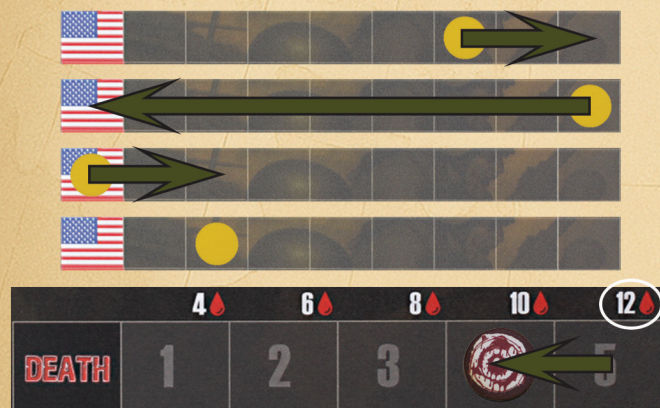


## آسیب بنیادی

هرگاه توکن آسیب سطحی جناحی در صفحه آسیب جناح دیگری به خانه ۸ برسد:

- توکن آسیب به پرچم جناح برمی گردد.
- جناح هدف یک آسیب بنیادی دریافت می کند.
- توکن خون جناح هدف یک جایگاه به سمت چپ حرکت می کند
- جناح مهاجم امتیاز نشان داده شده در بالای جایگاه راست توکن خون را دریافت می کند. (اگر چند آسیب بنیادی همزمان وارد شود، امتیاز مربوط به چند جایگاه را دریافت می کند).
- در صورت پرتاب بمب هیدروژنی جناح هدف بدون توجه به تعداد نیروها و پدافندها ۲ واحد آسیب بنیادی دریافت می کند، ۶ امتیاز از دست می دهد و مطابق چینش ابتدای بازی تجدید قوا می کند.

**کیمیا (جناح آلمان) در نبرد زمینی با شبنم (جناح آمریکا) پیروز شده و به او ۴ واحد آسیب سطحی وارد کرده است. توکن آسیب سطحی جناح آمریکا در صفحه آسیب کیمیا از خانه ۶ به ۸ می رسد، بنابراین توکن آسیب به پرچم آمریکا برمی گردد و دو خانه دیگر جلو می رود. شبنم یک آسیب بنیادی دریافت می کند، او توکن خون خود را از جایگاه ۵ ردیاب نیروی بنیادی به جایگاه ۴ جابه جا می کند و کیمیا ۱۲ امتیاز می گیرد.**



## شکست در بازی

هر جناحی که آخرین آسیب بنیادی را دریافت کند (توکن خونش به جایگاه صفر برسد) شکست می خورد و از بازی خارج می شود.



هنگام حذف یک بازیکن:

- سربازان زندانی او از زندان سایر جناحها آزاد می شوند.
- سربازان از زندان او آزاد شده و به جناحهای مربوطه بازمی گردند.
- توکن نوز او خنثی می شود.
- ژتون موقعیت او از چرخه موقعیت حذف می شود.

توکن امتیاز جناح شکست خورده در امتیازشمار بازی باقی می ماند. جناحهای حذف شده همچنان شانس پیروزی در بازی را دارند.

تمامی محدودیت های مربوط به اقدامات برای پایگاه نیروی دریایی نیز اعمال می شود.

## یادداشت طراح

می توانید از کیوب های جناح هایی که در بازی نیستند برای ردیابی کشتی های استفاده شده هر جناح استفاده کنید. به طور مثال پس از استفاده از رزم ناو یک کیوب روی جایگاه ۵ نیروی بنیادی قرار دهید.

## صفحه آسیب



هر جناح می تواند از طریق نبردهای زمینی، هوایی و دریایی، شلیک موشکزن و پرتاب بمب به جناح های دیگر آسیب سطحی و بنیادی وارد کند.

صفحه آسیب هر جناح شامل میزان آسیب های سطحی وارد شده به جناح های دیگر، میزان نیروی بنیادی و آسیب بنیادی دریافت شده است. همچنین در سمت چپ، جایگاه کیوب های پشتیبانی، واکنش ها و انرژی هسته ای نشان داده شده است.

## آسیب سطحی

هر جناح یک فضای ۸ خانه ای در صفحه آسیب سایر جناحها دارد (که با پرچم آن جناح مشخص می شود). به ازای هر واحد آسیب سطحی که وارد می کنید، توکن مربوط به جناح هدف را یک خانه به سمت راست حرکت دهید.



فضای آسیب سطحی جناح آلمان در صفحه آسیب جناح فرانسه

جدول زیر میزان آسیب سطحی ناشی از نابودی هر نیروی نظامی و دفاعی را نشان می دهد:

| نیروی نظامی و دفاعی نابود شده | میزان آسیب سطحی وارد شده |
|-------------------------------|--------------------------|
| هر سرباز                      | ۱ واحد                   |
| هر تانک                       | ۲ واحد                   |
| موشکزن                        | ۳ واحد                   |
| هر پدافند                     | ۲ واحد                   |
| هر پدافند آسیب دیده           | ۱ واحد                   |

توران (جناح فرانسه) در نبرد ۲ پدافند سالم سارا (جناح آلمان) را نابود کرده است. توکن آسیب سطحی سارا در صفحه آسیب توران ۴ خانه به جلو می آید و در خانه چهارم قرار می گیرد.



## نیروی بنیادی

در صفحه آسیب هر جناح یک ردیاب با ۵ جایگاه برای نیروی بنیادی وجود دارد. در شروع بازی توکن خون روی جایگاه ۵ قرار می گیرد.





## پایان بازی

## نکات تکمیلی

۱. سازمان ملل استفاده از بمب هیدروژنی را ممنوع اعلام کرده است؛ هر جناحی که از آن استفاده کند یک نوبت از بازی کردن محروم می‌شود.
۲. پدافندهای فعال از نیروهای نظامی (سربازان، تانک‌ها و موشک‌زن) موجود در منطقه جنگی جناح‌ها محافظت می‌کنند؛ بنابراین ابتدا آسیب‌ها به پدافندهای فعال وارد می‌شوند.
۳. اگر جناحی هیچ پدافند فعالی نداشته باشد، آسیب‌ها به نیروهای نظامی در منطقه جنگی‌اش وارد می‌شود.
۴. بازیکنان آزادند با یکدیگر مذاکره کنند، متحد شوند یا علیه دیگر بازیکنان دسیسه بچینند.
۵. هر جناحی که همه نیروهای نظامی خود را از دست بدهد بلافاصله ۶ امتیاز از دست می‌دهد و دوباره تجدید قوا می‌کند.

با شکست نصف تعداد جناح‌ها بازی بلافاصله به پایان می‌رسد و جناحی که بیشترین امتیاز را دارد برنده بازی است:

- بازی ۳ نفره: حذف ۱ بازیکن
- بازی ۴ یا ۵ نفره: حذف ۲ بازیکن
- بازی ۶ نفره: حذف ۳ بازیکن

### تساوی امتیازات

- در صورت تساوی امتیازات برای صدرنشینی:
- جناح با قدرت نظامی بالاتر برنده است.
  - اگر قدرت نظامی هم مساوی باشد جناح با پدافند فعال بیشتر برنده می‌شود.
  - اگر همچنان تساوی باشد پیروزی مشترک اعلام می‌شود!

## جناح‌های بازی

### آلمان (قدرت زمینی)

«فولاد و نظم، ارتش ما را شکست ناپذیر می‌کند!»



### قابلیت‌های ویژه

#### ۱- پایگاه نیروی زمینی

برخلاف دیگر جناح‌ها:

- با قرار دادن و فعال کردن یک توکن اقدام در پایگاه، ۴ سرباز به منطقه جنگی‌اش اعزام می‌کند.
- با قرار دادن دو توکن اقدام در دو نوبت مختلف و فعال کردن هر دو، ۴ سرباز و ۲ تانک به منطقه جنگی‌اش اعزام می‌کند.



#### ۲- قدرت نظامی

در نبردهای زمینی (چه مهاجم، چه مدافع) قدرت نظامی جناح آلمان همواره ۲ واحد بیشتر از مقدار محاسبه شده است.

#### ۳- پایان بازی

اگر در پایان بازی جناح آلمان در جدال صدرنشینی در حالت تساوی امتیاز باشد، باز هم قدرت نظامی جناح ۲ واحد بیشتر از مقدار محاسبه شده لحاظ می‌شود.



# چین (قدرت اقتصادی)

«ثروت ما، آینده را می‌خرد!»



## قابلیت‌های ویژه

### ۱- سازمان سایبری

جناح چین در سازمان سایبری خود خزانه فرماندهی (Commander Treasury) دارد.



#### خزانه فرماندهی (Commander Treasury)

یک خزانه غیر قابل هک با ظرفیت ذخیره ۱۰ سکه است. هرگاه جناح چین به عنوان مهاجم فرمان آتش می‌دهد، پس از پایان نبرد زمینی یک کارت از روی دسته کارت نبرد رو می‌کند و با نادیده گرفتن علائم + و - روی کارت:

- در صورت پیروزی: به مقدار عدد روی کارت سکه می‌گیرد و در خزانه فرماندهی ذخیره می‌کند و به همان تعداد امتیاز می‌گیرد.
- در صورت شکست: فقط به مقدار عدد روی کارت سکه می‌گیرد و در خزانه فرماندهی ذخیره می‌کند (بدون دریافت امتیاز).

کارت مجموعه به عنوان عدد ۱ محاسبه می‌شود.

### ۲- مرکز اقتصادی

جناح چین می‌تواند با قرار دادن یک توکن اقدام (اقدام سازمانی) روی این سازمان و پرداخت ۱ سکه از خزانه مرکزی، ۱ تانک به منطقه جنگی‌اش اعزام کند. این قابلیت با استفاده از خزانه پشتیبان (تاس ۴ یا ۵ نیروی ویژه) نیز قابل اجرا است.

اگر از این مرکز برای دریافت ۲ سکه استفاده کند، اولویت برداشت سکه از خزانه فرماندهی است و به ازای برداشت هر ۲ سکه از این خزانه ۱ امتیاز می‌گیرد.

• اگر خزانه فرماندهی خالی باشد ۲ سکه از بانک بازی برداشت می‌شود.

• اگر در خزانه فرماندهی فقط ۱ سکه باشد، ۱ سکه از این خزانه و ۱ سکه از بانک بازی برداشت می‌شود (بدون دریافت امتیاز).

• اگر سکه‌ها در خزانه پشتیبان ذخیره شوند، سود ذخیره‌سازی از بانک بازی برداشت می‌شود.

امیرحسین (جناح چین) یک توکن اقدام خود را روی نیروی ویژه قرار می‌دهد و تاس ۴ می‌آورد. او یکی از توکن‌های اقدام دیگر خود را روی مرکز اقتصادی قرار می‌دهد و با پرداخت ۱ سکه از خزانه خود یک تانک به منطقه جنگی‌اش اعزام می‌کند.

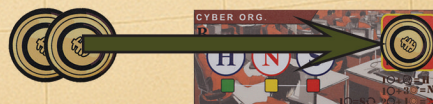
در ادامه امیرحسین یکی از توکن‌های اقدام خود را برای دریافت ۲ سکه در مرکز اقتصادی قرار می‌دهد. به دلیل آنکه در خزانه فرماندهی او ۲ سکه موجود است، بنابراین، ۲ سکه را از خزانه فرماندهی خود دریافت می‌کند و در خزانه پشتیبان خود قرار می‌دهد. با این کار جناح چین علاوه بر دریافت ۲ سکه به عنوان سود از بانک بازی، ۱ امتیاز دیگر نیز دریافت می‌کند.

در مثال قبلی اگر امیرحسین ۱ سکه در خزانه فرماندهی خود داشت، ۱ سکه از خزانه فرماندهی و ۱ سکه از بانک بازی دریافت می‌کرد اما، امتیازی برای جابه‌جایی این سکه‌ها دریافت نمی‌کرد.

محمد (جناح چین) در نبرد زمینی به عنوان مهاجم از مدافع (جناح آلمان) شکست خورده است. آخرین کارتی که رو شده، کارت مجموعه است. او کارت رویی دسته کارت نبرد را رو می‌کند:



به دلیل اینکه در نبرد شکست خورده است، فقط ۲ سکه از بانک بازی دریافت می‌کند و در خزانه فرماندهی خود قرار می‌دهد.





# آمریکا (قدرت هوایی)

«با بال‌های جاه‌طلبی ما، آسمان و پیروزی از آن ماست!»



## چیدمان

در شروع بازی یک کیوب اجرا روی پایگاه نیروی هوایی و یک کیوب اجرا روی مأموریت هوایی (Air Mission) در مقر فرماندهی قرار می‌گیرد.

## قابلیت‌های ویژه

### ۱- پایگاه نیروی هوایی

پس از تکمیل مأموریت هوایی، با یک اقدام تهاجمی مقرر فرماندهی (به‌جای فرمان آتش) دستور جاه‌طلبی اجرا و جناح آمریکا ۹ امتیاز دریافت می‌کند. در نهایت کیوب اجرا از مقر فرماندهی به پایگاه نیروی هوایی برمی‌گردد و کیوب اجرای مأموریت هوایی دوباره روی جایگاه نخست قرار می‌گیرد. پایگاه نیروی هوایی دوباره مسلح و غیر امنیتی می‌شود و برای حمله هوایی بعدی آماده می‌شود.

- با استفاده از مأموریت هوایی نمی‌توان از جناح شکست خورده امتیاز کسر کرد.
- حداکثر کسر امتیاز از یک جناح ۶ امتیاز است.
- جت جنگی ناو هواپیمابر نیروی دریایی هم دستور جاه‌طلبی را صادر می‌کند.
- تا اجرای کامل دستور جاه‌طلبی ناو هواپیمابر نمی‌تواند حمله هوایی انجام دهد.

و حید (جناح آمریکا) با استفاده از جت جنگی خود حمله هوایی انجام می‌دهد. کیوب اجرا به مقر فرماندهی منتقل و دستور جاه‌طلبی صادر می‌شود. حید در نوبت بعدی یک توکن اقدام روی پایگاه نیروی زمینی و یک توکن اقدام روی پایگاه پدافند می‌گذارد، کیوب اجرای مأموریت هوایی یک جایگاه جلو می‌رود. در نوبت بعدی و حید با استفاده از توکن اقدام سوم خود ابتدا ۲ سرباز و ۱ تانک به منطقه جنگی‌اش اعزام می‌کند. سپس، با جابه‌جایی توکن اقدام قبلی خود ۳ پدافند فعال ایجاد می‌کند. با اتمام نوبت سازمانی دوم کیوب اجرا مأموریت هوایی به جایگاه ۲ می‌رسد و و حید ۳ امتیاز از جناح چین کم می‌کند. در نوبت بعدی او یک توکن اقدام تهاجمی روی مقر می‌گذارد و ۹ امتیاز می‌گیرد. کیوب اجرا به پایگاه نیروی هوایی و کیوب اجرای مأموریت هوایی به جایگاه نخست خود برمی‌گردند.



جناح آمریکا برای حمله با جت جنگی به یک اقدام تهاجمی (جنگنده) و یک اقدام سازمانی (برج مراقبت پرواز) نیاز دارد.

پس از هر بار حمله هوایی، پایگاه غیر مسلح و امنیتی (در برابر نويز) می‌شود و مقر فرماندهی دستور «جاه‌طلبی» می‌دهد؛ کیوب اجرا از پایگاه نیروی هوایی به مقر فرماندهی منتقل می‌شود.

پس از صدور دستور جاه‌طلبی نشانگر امنیتی روی پایگاه نیروی هوایی قرار نمی‌گیرد اما، تا پایان اجرای دستور جاه‌طلبی، این پایگاه در برابر اقدام نويز سازمان سائیری مصون می‌شود و نمی‌تواند حمله هوایی انجام دهد.

### ۲- مقر فرماندهی



مقرر فرماندهی جناح آمریکا به جز دستور «فرمان آتش»، دستور «جاه‌طلبی» را نیز صادر می‌کند. پس از صدور دستور جاه‌طلبی، مأموریت هوایی (Air Mission) آغاز می‌شود.

### مأموریت هوایی (Air Mission)

جناح آمریکا برای اجرای دستور جاه‌طلبی باید به عنوان مأموریت هوایی ۲ نوبت سازمانی بازی کند؛ پس از هر نوبت، کیوب اجرا یک جایگاه جلو می‌آید. پس از رسیدن کیوب به دومین جایگاه اگر با استفاده از جت جنگی دستور جاه‌طلبی صادر شده باشد، می‌تواند از یک جناح به صورت اختیاری ۳ امتیاز کسر کند.



## روسیه (قدرت هسته‌ای)

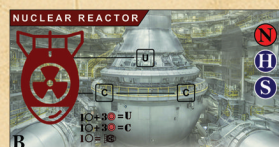
«تا وقتی کربن ما می‌سوزد، دشمنان ما خاکستر می‌شوند!»



### قابلیت‌های ویژه

#### ۱- نیروگاه هسته‌ای

جناح روسیه از نیروگاه برای ساخت اورانیوم، کربن و ترکیب آن‌ها برای ساخت بمب کربنی استفاده می‌کند.



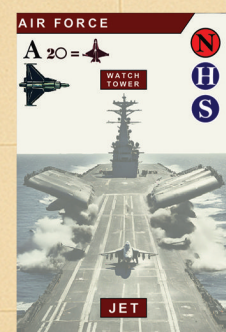
نیروگاه هسته‌ای جناح روسیه دارای ۱ فضا برای ساخت اورانیوم و ۲ فضا برای ساخت کربن است.

هزینه ساخت هر واحد اورانیوم و کربن برای جناح روسیه ۳ سکه است و با ترکیب ۱ واحد اورانیوم و ۲ واحد کربن بمب کربنی ساخته می‌شود.

فرایند ساخت اورانیوم، کربن و بمب کربنی همانند معمول است. جناح روسیه به جای پلوتونیوم، کربن و به جای بمب اتمی و هیدروژنی، بمب کربنی می‌سازد.

#### بمب کربنی

جناح روسیه به جای بمب اتمی و هیدروژنی بمب کربنی می‌سازد. این بمب همانند بمب هیدروژنی عمل می‌کند ولی، پس از پرتاب جناح روسیه توسط سازمان ملل محروم نمی‌شود و پس از ساخت به جای پایگاه نیروی هوایی، به مقر فرماندهی منتقل می‌شود.



محل قرار گیری بمب کربنی (H) جناح روسیه در پایگاه نیروی هوایی وجود ندارد. این بمب پس از ساخت در این پایگاه قرار نمی‌گیرد.

بمب کربنی ساخته شده به مقر فرماندهی منتقل می‌شود تا برای پرتاب آماده شود.



#### ۲- مقر فرماندهی



بمبافکن جناح روسیه در اختیار مقر فرماندهی است. برای پرتاب بمب کربنی، ابتدا باید با استفاده از اقدام فرمان آتش (نبرد زمینی) انرژی هسته‌ای به امتیاز تبدیل شود تا بمبافکن به بمب کربنی مجهز شود. سپس با یک اقدام تهاجمی مقر فرماندهی در نوبت‌های بعدی بمب کربنی پرتاب می‌شود.

• هر واحد انرژی هسته‌ای جناح روسیه ۸ امتیاز دارد.

• اگر توکن خون جناح روسیه در جایگاه اول ردیاب نیروی بنیادی باشد، می‌تواند به صورت اختیاری با یک اقدام تهاجمی مقر فرماندهی با صرف نظر از نبرد زمینی انرژی هسته‌ای خود را به امتیاز تبدیل کند.

توکن خون زهرا (جناح روسیه) در جایگاه اول ردیاب نیروی بنیادی قرار دارد. او در این نوبت خود با استفاده از اقدام سازمانی نیروگاه، بمب کربنی می‌سازد. بمب ساخته شده به مقر فرماندهی منتقل می‌شود تا برای پرتاب آماده شود.

زهرا در نوبت بعدی خود، از اقدام تهاجمی مقر فرماندهی خود استفاده می‌کند و بدون آنکه فرمان آتش بدهد (به صورت اختیاری) کیوب انرژی هسته‌ای خود را به ۸ امتیاز تبدیل می‌کند. با این کار بمب افکن مجهز به بمب کربنی و آماده پرتاب می‌شود.

در نوبت بعدی او با استفاده از اقدامات سازمانی خود توکن اقدام را از مقر بر می‌دارد. در نوبت بعدی با استفاده از اقدام تهاجمی مقر فرماندهی به جای اینکه فرمان آتش بدهد، بمبافکن خود را بلند می‌کند و بمب کربنی خود را پرتاب می‌کند. جناح هدف ۲ آسیب بنیادی دریافت می‌کند و زهرا امتیازات مربوط به ۲ آسیب را دریافت می‌کند.



## فرانسه (قدرت سایبری)

«با قدرت سایبری، تمام دنیا در اختیار ما است!»



### چیدمان

در شروع بازی تاس شبیه سازی (Simulation) از سمت p6 در بخش SI سازمان سایبری قرار می گیرد.

### قابلیت های ویژه

#### سازمان سایبری

- بدون توجه به نویز و چرخه موقعیت با استفاده از جت جنگی یک موشک شلیک کنید.
- در شبیه سازی تعدادها در صورت نیاز به سمت بالا گرد می شوند.
- اگر عدد تاس نیروی ویژه جناح هدف شبیه سازی ۶ باشد بر اساس وضعیت توکن کاتالیز آن جناح نوبت اضافی را بازی می کند.



- جناح فرانسه ۲ توکن نویز دارد و با ایجاد هر نویز ۴ امتیاز دریافت می کند.
- برای خنثی سازی نویز سکه های پرداخت نمی کند (با استفاده از خزانه پشتیبان نیروی ویژه خنثی سازی بدون پرداخت سکه انجام می شود).
- بخش شبیه سازی (SI) دارد.

#### بخش SI



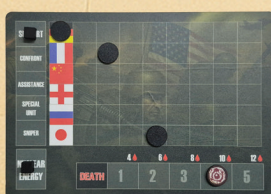
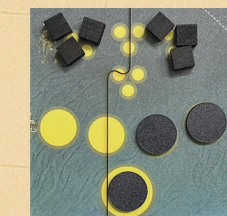
عرفان (جناح فرانسه) در این نوبت تهاجمی خود توکن اقدامش را روی بخش SI می گذارد و تاس SI به p6 تغییر وضعیت می کند. او تصمیم می گیرد تا جناح آمریکا را شبیه سازی کند. او ۲ پدافند ایجاد می کند، ۱ تانک و موشک زن خود را به منطقه جنگی اش اعزام می کند، ۱ واحد اورانیوم می سازد، ۵ امتیاز به دست می آورد، تاس جناح آمریکا را شبیه سازی می کند و نسبت به توکن کاتالیز جناح آمریکا ۱ دور کامل دیگر بازی می کند و با استفاده از جت جنگی پایگاه نیروی هوایی جناح آمریکا یک موشک به سمت جناح آمریکا شلیک می کند و ۲ آسیب سطحی به جناح آمریکا وارد می کند.

قابلیت شبیه سازی به ۳ اقدام تهاجمی نیاز دارد. هر بار که یک توکن اقدام روی بخش SI قرار می گیرد، تاس SI یک بار تغییر وضعیت می دهد (p1 تا p6). هرگاه تاس به وضعیت p3 یا p6 می رسد جناح فرانسه بلافاصله یک جناح را شبیه سازی می کند.

#### شبیه سازی (Simulation)

جناح هدف را انتخاب کنید و مراحل زیر را انجام دهید:

- به تعداد نصف پدافندهای فعال، پدافند ایجاد کنید.
- به تعداد نصف نیروهای خط ۲ منطقه جنگی (تانک و موشک زن)، نیرو به منطقه جنگی خود اعزام کنید.
- در صورت وجود یک واحد اورانیوم یا پلوتونیوم در نیروگاه هسته ای خود قرار دهید (کربن جناح روسیه قابل شبیه سازی نیست).
- نصف امتیاز ردیاب نیروی بنیادی را دریافت کنید.
- اقدام عدد تاس نیروی ویژه را انجام دهید.





# انگلیس (قدرت سیاسی)

«در سایه دیپلماسی، ما فرمانروایی می‌کنیم!»



## چیدمان

در شروع بازی ۴ کیوب اجرا در مقر فرماندهی در مجاور انجمن سیاسی قرار می‌گیرد.

## قابلیت‌های ویژه

### ۱- نیروی ویژه

- سربازان جناح انگلیس زندانی نمی‌شوند.
- ظرفیت زندان ۶ سرباز است.
- در اقدام زندانی بدون توجه به چرخه موقعیت ۲ سرباز از یک جناح یا ۱ سرباز از دو جناح متفاوت زندانی می‌کند.
- پس از انجام اقدام خزانه پشتیبان عدد ۵ تاس نیروی ویژه می‌تواند به صورت اختیاری اقدام اتحاد را انجام دهد.

### ۲- مقر فرماندهی



جناح انگلیس یک بخش انجمن سیاسی در مقر فرماندهی خود دارد. فعال‌سازی این انجمن به یک اقدام سازمانی (قرار دادن یک توکن اقدام روی انجمن سیاسی) و یک اقدام تهاجمی (قرار دادن یک توکن اقدام روی مقر فرماندهی) نیاز دارد.

## انجمن سیاسی



این انجمن از چهار قدرت ویژه یکبار مصرف تشکیل شده است که پس از فعال شدن هر قدرت یک کیوب اجرا روی آن قرار می‌گیرد:

**سلطه (Dominance):** در نوبت جناح هدف دستور می‌دهد که دقیقاً چه اقداماتی را در کدام سازمان و به چه صورت انجام دهد و پس از پایان نوبت آن جناح ۶ امتیاز دریافت می‌کند.

**دسیسه (Conspiracy):** جناح هدف نمی‌تواند حمله بعدی خود (زمینی، هوایی یا دریایی) را علیه انگلیس انجام دهد. پس از حمله بعدی آن جناح جناح انگلیس ۶ امتیاز دریافت می‌کند.

• جناح هدف دسیسه می‌تواند از طریق موشک‌زن نیروی ویژه (تاس ۳) به جناح انگلیس حمله کند.

• جناح هدف دسیسه اگر با هواناو یا شلیک موشک‌زن حمله کند، جناح انگلیس امتیاز کسب نمی‌کند و با حمله بعدی آن جناح ۶ امتیاز دریافت می‌کند.

**سرکوب (Suppression):** از یک جناح هم امتیاز یا بالاتر (به جز جناح شکست خورده) خود ۶ امتیاز کسر کرده و ۶ امتیاز دریافت می‌کند. جناح سرکوب شده یک دور از بازی کردن نیز محروم می‌شود.

**سیاست (Politics):** با توجه به چرخه موقعیت یک جناح را مجبور به حمله همه جانبه به یک جناح مجاور آن جناح می‌کند و تمام منفعت حمله (آسیب سطحی، بنیادی و کسب امتیاز) را به‌دست می‌آورد.

## ۳- سازمان ملل

هر جناحی که توسط سازمان ملل از بازی کردن محروم شود (پرتاب بمب هیدروژنی)، جناح انگلیس در آن دور به جای آن جناح بازی می‌کند.

• اگر جناح انگلیس از بمب هیدروژنی استفاده کند، خودش از یک نوبت بازی کردن محروم می‌شود.

• در بازی ۳ نفره از جناح انگلیس استفاده نمی‌شود.

یادداشت طراح

توصیه می‌کنیم تا زمانی که در بازی حرفه‌ای نشده‌اید از جناح انگلیس استفاده نکنید.



## ژاپن (قدرت پشتیبانی)

«با سپر فولادین، ما تسلیم هیچ کس نمی‌شویم!»



### چیدمان

جناح ژاپن بازی را با ۴ سرباز و موشکزن در منطقه جنگی، ۴ پدافند فعال در پایگاه پدافند و یک کیوب پشتیبانی در صفحه آسیب خود شروع می‌کند. همچنین در شروع بازی ۱ کیوب اجرا روی ضد حمله (Counter Strike) و ۱ کیوب از هر جناح بازی در مقرر فرماندهی در مجاور نیروی پشتیبانی ویژه قرار می‌گیرد.

### تضعیف روحیه و تجدید قوا

جناح ژاپن هرگز تضعیف روحیه نمی‌شود. اگر تمام نیروها در منطقه جنگی اش از بین بروند، ۶ امتیاز از دست نمی‌دهد و در تجدید قوا ۴ سرباز و موشکزن خود را به منطقه جنگی اعزام و ۴ پدافند در پایگاه پدافند ایجاد می‌کند.

### قابلیت‌های ویژه

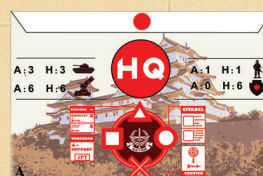
#### ۱- پایگاه پدافند



- با قرار دادن و فعال کردن یک توکن اقدام در این پایگاه ۲ پدافند ایجاد می‌کند. (جناح ژاپن ۲ تا ۲ تا پدافند ایجاد می‌کند).
- ظرفیت پایگاه پدافند ۸ پدافند فعال است.

- با قرار دادن و فعال کردن یک توکن اقدام در پایگاه پدافند می‌تواند به جای ایجاد هر پدافند یک پدافند آسیب دیده را بازسازی کند.
- ✍ جناح ژاپن در یک نوبت خود می‌تواند با استفاده از پایگاه پدافند ۲ پدافند ایجاد کند یا ۲ پدافند آسیب دیده را بازسازی کند یا ۱ پدافند ایجاد و ۱ پدافند آسیب دیده را بازسازی کند.

#### ۲- مقرر فرماندهی



جناح ژاپن یک بخش نیروی پشتیبانی ویژه در مقرر فرماندهی خود دارد. فعال سازی این نیروها (به جز دژ) به یک یا دو اقدام سازمانی (جابه‌جایی کیوب اجرا بین نیروهای پشتیبانی) و یک اقدام تهاجمی (قرار دادن یک توکن اقدام روی مقرر فرماندهی) نیاز دارد.



### نیروی پشتیبانی ویژه

چهار نیروی پشتیبانی ویژه در مقرر فرماندهی وجود دارد:



۱. ضد حمله (Counter Strike)
۲. پیشتاز (Vanguard)
۳. برمودا (Bermuda)
۴. دژ (Citadel)

جناح ژاپن می‌تواند با صرف یک اقدام سازمانی (بدون جابه‌جایی توکن اقدام) کیوب اجرا را از نیروی ضد حمله به نیروی پیشتاز یا از نیروی پیشتاز به نیروی برمودا منتقل کند و با یک اقدام تهاجمی مقرر فرماندهی قابلیت نیروی پشتیبانی ویژه‌ای که کیوب اجرا روی آن قرار دارد را فعال کند.

✍ پس از استفاده از نیروی پیشتاز یا برمودا کیوب اجرا به نیروی ضد حمله برمی‌گردد.

ضد حمله (Counter Strike): به ازای دریافت هر آسیب بنیادی، یک موشک ساخته می‌شود. با فعال سازی این نیرو جناح ژاپن می‌تواند هر تعداد موشک در دسترس را شلیک کند.

### یادداشت طراح

می‌توانید از کیوب‌های جناح‌هایی که در بازی نیستند برای ردیابی موشک‌های شلیک شده و باقی‌مانده در ضد حمله استفاده کنید.





• **جایگاه اول:** مصونیت در برابر حملات هوایی و دریایی.

• **جایگاه دوم:** مصونیت در برابر حملات زمینی و سایبری.

• اگر جناح ژاپن صدرنشین باشد قابلیت نیروی دژ روی جناح دوم بازی اعمال می‌شود و اگر چند جناح صدرنشین باشند جناح ژاپن برای اعمال این نیرو به صورت اختیاری تصمیم گیری می‌کند.

• جناح آمریکا با ماموریت هوایی و جناح انگلیس با سرکوب می‌توانند موجب کسر امتیاز از جناح ژاپن شوند.

• جناح ژاپن می‌تواند با صرف هر دو اقدام سازمانی خود در یک نوبت، کیوب اجرا را از پیش‌تاز به ضد حمله برگرداند.

• دژ فقط کسر امتیاز ماموریت هوایی جناح آمریکا را متوقف می‌کند. جناح فرانسه همچنان می‌تواند با موشک شبیه‌سازی شده به جناح ژاپن حمله و جناح انگلیس می‌تواند جناح ژاپن را سرکوب کند.

• در بازی ۳ نفره از جناح ژاپن استفاده نمی‌شود.

پیش‌تاز (*Vanguard*): یک نیروی یک‌بار مصرف که به حداقل یک کشتی در دسترس نیاز دارد. با فعال سازی این نیرو ۱ کیوب پشتیبانی و ۴ امتیاز دریافت می‌تواند یک کیوب پشتیبانی یک جناح دیگر را بسوزاند.

**برمودا (*Bermuda*):** دو قابلیت یک‌بار مصرف دارد که با هر بار فعال سازی آن می‌تواند از یکی از دو قابلیت آن استفاده کند:

• شلیک ۱ موشک، انهدام تیم کاتالیز یک جناح (تاس ۶ نیروی ویژه پوچ می‌شود) و دریافت ۷ امتیاز.

• شلیک ۱ موشک، انهدام ناو هواپیمابر یک جناح و دریافت ۷ امتیاز.

✎ اگر هیچ جناحی ناو هواپیمابر در دسترس نداشته باشد فقط ۱ موشک شلیک می‌شود (بدون کسب امتیاز).

**دژ (*Citadel*):** این نیرو نیازی به فعال‌سازی ندارد. در هر لحظه از بازی (به جز در شروع بازی) کیوب جناح صدرنشین روی یکی از دو جایگاه نیروی دژ قرار می‌گیرد و جناح ژاپن را در برابر حملات جناح صدرنشین مصون می‌کند:

## مثال‌های نبرد

✎ جناح آلمان علیه جناح چین (مجاور خود) فرمان آتش می‌دهد. قدرت نظامی اولیه جناح آلمان (مهاجم) ۸ (۲ از سربازان، ۲ از تانک‌ها، ۲ از موشک‌زن و ۲ قدرت ویژه جناح آلمان) و جناح چین (مدافع) ۶ است (۳ از سربازان، ۱ از تانک‌ها و ۲ از موشک‌زن).



قدرت نظامی جناح چین کمتر از جناح آلمان است. بازیکن جناح چین کارت رو می‌کند. کارت رو شده ۲+ است و قدرت نظامی جناح چین را به ۸ افزایش می‌دهد. حال قدرت نظامی هر دو جناح مساوی است به دلیل آنکه جناح آلمان مهاجم است باز بازیکن جناح چین باید تسلیم شود یا کارت رو کند، او تسلیم نمی‌شود و باز کارت رو می‌کند؛ کارت ۲- و ۳+ رو می‌شود. حال قدرت نظامی جناح چین ۹ و جناح آلمان ۸ است و اینبار نوبت بازیکن جناح آلمان است که تصمیم بگیرد، او کارت ۴+ رو می‌کند و قدرت نظامی را به ۱۲ افزایش می‌دهد. سپس بازیکن جناح چین کارت ۳- و ۱- رو می‌کند، قدرت نظامی به ۵ کاهش پیدا می‌کند و بازیکن جناح چین تسلیم می‌شود. جناح آلمان پیروز می‌شود و با تمام نیروهای خود به جناح چین حمله می‌کند.

جناح چین ۱ کیوب پشتیبانی دریافت و با قرار دادن ۱ کیوب روی امداد به حمله جناح آلمان واکنش نشان می‌دهد. به دلیل آنکه جناح چین در این نبرد مدافع بوده است، هیچ سکه یا امتیازی از قابلیت جناح خود دریافت نمی‌کند

قدرت حمله جناح آلمان ۱۹ است (۷ از سربازان، ۶ از تانک‌ها و ۶ از موشک‌زن). این جناح با حمله خود ۳ پدافند جناح چین را نابود می‌کند (۳ پدافند ۱۸ قدرت دفاع دارد) و با ۱ قدرت حمله باقی‌مانده ۱ سرباز (قدرت دفاع سرباز ۱) را می‌کشد. به جناح چین ۷ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود.

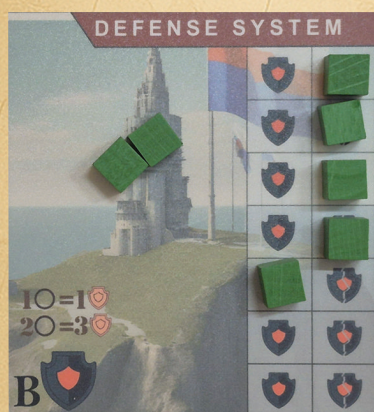


روی صفحه آسیب جناح آلمان توکن آسیب سطحی جناح چین ۷ واحد جلو می‌رود و پس از رسیدن به خانه ۸ و برگشت به پرچم جناح ۱ واحد دیگر جلو می‌رود و روی خانه اول قرار می‌گیرد. بنابراین یک آسیب پنیادی به جناح چین وارد می‌شود؛ توکن خون جناح چین از جایگاه ۵ ردیاب نیروی بنیادی به جایگاه ۴ می‌رود و جناح آلمان ۱۲ امتیاز دریافت می‌کند.

جناح چین به دلیل آنکه از واکنش امداد استفاده کرده است نیروهای خود را از دست نمی‌دهد و ۳ پدافند نابود شده و ۱ سرباز کشته شده او در سر جای خود باقی می‌ماند. همچنین جناح آلمان (مهاجم) پیروز شده است و ژتون موقعیت خود را آزادانه برمی‌دارد و بین جناح آمریکا و فرانسه قرار می‌دهد.

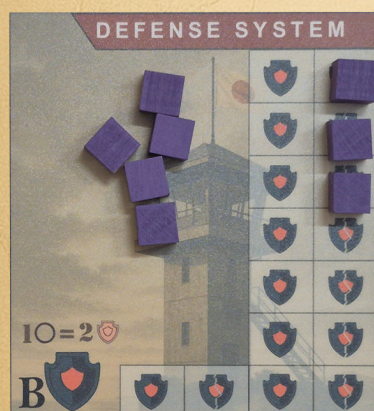
جناح فرانسه با جت جنگی اقدام به حمله هوایی می‌کند. جت جنگی مجهز به ۲ موشک است، ۱ موشک را به سمت جناح آمریکا و ۱ موشک را به سمت جناح انگلیس شلیک می‌کند. از آنجایی که قدرت حمله هر موشک ۶ و قدرت دفاع هر پدافند ۶ است، پس هر دو جناح آمریکا و انگلیس ۱ پدافند خود را از دست می‌دهند و ۲ واحد آسیب سطحی به هر دو جناح وارد می‌شود. روی صفحه آسیب جناح فرانسه توکن جناح انگلیس به خانه ۶ می‌رسد و توکن جناح آمریکا پس از رسیدن به خانه ۸ به روی پرچم آمریکا برمی‌گردد و ۱ آسیب بنیادی دریافت می‌کند. توکن خون در ردیاب نیروی بنیادی جناح آمریکا از جایگاه ۴ به جایگاه ۳ می‌رود و جناح فرانسه ۱۰ امتیاز دریافت می‌کند.

جناح آمریکا با بمبافکن اقدام به پرتاب بمب اتمی به سمت جناح روسیه می‌کند که باعث از بین رفتن ۲ پدافند کامل، ۲ سرباز و موشک‌زن (بین ۱ تانک و موشک‌زن، جناح آمریکا موشک‌زن را نابود می‌کند زیرا میزان آسیب سطحی بیشتری وارد می‌شود) جناح روسیه می‌شود. به جناح روسیه ۹ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود و توکن آسیب در صفحه آسیب جناح آمریکا (پس از رسیدن به خانه ۸ و برگشت) روی خانه اول قرار می‌گیرد. توکن خون جناح روسیه در ردیاب نیروی بنیادی یک خانه جابه‌جا می‌شود (از جایگاه ۳ به ۲) و جناح آمریکا ۸ امتیاز دریافت می‌کند.



در این مثال به دلیل آنکه جناح روسیه ۲ سرباز بیشتر در منطقه جنگی خود ندارد، بمب اتمی همان ۲ سرباز را می‌کشد. پس از پرتاب بمب اتمی کیوب اجرا از پایگاه نیروی هوایی به مقر فرماندهی منتقل و دستور جاه‌طلبی صادر می‌شود.

جناح چین علیه جناح ژاپن (مجاور خود) فرمان آتش می‌دهد. قدرت نظامی اولیه جناح چین (مهاجم) ۹ (۳ از سربازان، ۴ از تانک‌ها، ۲ از موشک‌زن) و جناح ژاپن (مدافع) ۲ است (۱ از سربازان، ۱ از تانک).





قدرت نظامی جناح ژاپن کمتر است و بین رو کردن کارت و تسلیم شدن، تسلیم می‌شود. جناح چین پیروز می‌شود و با تمام نیروهای خود به جناح ژاپن حمله می‌کند.

جناح ژاپن ۱ کیوب پشتیبانی می‌گیرد ولی هیچ واکنشی نشان نمی‌دهد. جناح چین به دلیل آنکه مهاجم بوده، کارت رویی دسته کارت نبرد را رو می‌کند و ۴ سکه در خزانه فرماندهی قرار می‌دهد و ۴ امتیاز می‌گیرد.

قدرت حمله جناح چین ۲۸ است (۱۰ از سربازان، ۱۲ از تانک‌ها و ۶ از موشک‌زن). این جناح با حمله خود ۳ پدافند جناح ژاپن را نابود می‌کند و با ۱۰ قدرت حمله باقی‌مانده ۴ سرباز را کشته و ۱ تانک را نابود می‌کند. به جناح ژاپن ۱۲ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود.

روی صفحه آسیب جناح چین، توکن آسیب سطحی جناح ژاپن ۱۲ واحد جلو می‌رود و روی خانه پنجم قرار می‌گیرد. یک آسیب بنیادی به جناح ژاپن وارد می‌شود، توکن خون جناح ژاپن از جایگاه ۴ ردیاب نیروی بنیادی به جایگاه ۳ می‌رود و جناح چین ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می‌کند.

جناح ژاپن تمام نیروهای خود را از دست داده است ولی به دلیل آنکه تضعیف روحیه نمی‌شود، ۶ امتیاز را از دست نمی‌دهد و تجدید قوا می‌کند (۴ سرباز و موشک‌زن اعزام و ۴ پدافند ایجاد می‌کند). همچنین جناح چین (مهاجم) پیروز شده است و ژتون موقعیت خود را آزادانه برمی‌دارد و بین جناح انگلیس و جناح روسیه قرار می‌دهد.

جناح فرانسه علیه جناح انگلیس فرمان آتش می‌دهد. قدرت نظامی اولیه جناح فرانسه ۶ و جناح انگلیس ۵ است.



جناح انگلیس کارت ۲+، سپس جناح فرانسه کارت ۲-، ۳+ و دوباره جناح انگلیس ۴+ و در نهایت جناح فرانسه کارت جمعه رو می‌کنند. جناح انگلیس (مدافع) پیروز می‌شود و با نیروهای خط ۱ (۹ سرباز) به جناح فرانسه حمله می‌کند.

قدرت حمله جناح انگلیس ۹ است و با حمله خود ۱ پدافند را نابود و به یک پدافند آسیب وارد می‌کند (اصطلاحاً می‌گوییم نیمی از پدافند نابود شده). به جناح فرانسه ۳ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود. روی صفحه آسیب جناح انگلیس، توکن آسیب جناح فرانسه به خانه ششم می‌رود و بدون دریافت امتیاز نبرد به پایان می‌رسد.

به دلیل آنکه مدافع پیروز شده است، می‌تواند ژتون موقعیت خود را بین جناح فرانسه و آمریکا یا بین جناح چین و آمریکا قرار دهد.

توکن خون جناح ژاپن در جایگاه ۲ ردیاب نیروی بنیادی قرار دارد. بنابراین ۳ موشک آماده شلیک دارد. در این نوبت یک توکن اقدام روی مقر فرماندهی می‌گذارد و نیروی پشتیبانی ضدحمله (کیوب اجرا روی این نیرو قرار دارد) را فعال می‌کند. جناح ژاپن هر ۳ موشک خود را به جناح آلمان شلیک می‌کند.

۳ موشک شلیک شده قدرت حمله ۱۸ دارد و باعث نابودی ۲ پدافند فعال جناح آلمان می‌شود و با ۶ قدرت باقی‌مانده ۶ سرباز را می‌کشد. به جناح آلمان ۱۰ آسیب سطحی وارد می‌شود. روی صفحه آسیب جناح ژاپن، توکن آسیب جناح آلمان (که در خانه ششم قرار دارد) ۲ بار از خانه هشتم می‌گذرد و روی پرچم قرار می‌گیرد.

به جناح آلمان ۲ آسیب بنیادی وارد می‌شود و توکن خون به جایگاه ۰ می‌رسد. جناح ژاپن ۱۰ امتیاز می‌گیرد و جناح آلمان از بازی خارج می‌شود. ژتون موقعیت جناح آلمان از چرخه موقعیت و توکن نویز جناح آلمان از پایگاه هوایی آمریکا خارج می‌شود، ۲ سرباز زندانی جناح آمریکا از زندان او آزاد می‌شوند و ۱ سرباز زندانی شده جناح آلمان از زندان فرانسه آزاد می‌شود. در منطقه جنگی جناح آلمان ۱ تانک باقی‌مانده است بنابراین، تمام نیروهای او نابود نشده‌اند و از جناح آلمان ۶ امتیاز کسر نمی‌گردد. توکن امتیاز او در جزیره روی امتیاز ۵۶ باقی می‌ماند.

به دلیل آنکه جناح ژاپن حمله هوایی انجام داده است نمی‌تواند ژتون موقعیت خود را در چرخه موقعیت جابه‌جا کند.



جناح روسیه علیه جناح فرانسه (مجاور خود) فرمان آتش می‌دهد. قدرت نظامی اولیه جناح روسیه (مهاجم) ۲۴ از سربازان و ۲ از تانک‌ها و جناح فرانسه (مدافع) ۴ است (۲ از سربازان و ۲ از موشک‌زن).



قدرت نظامی هر دو جناح مساوی است. مدافع (جناح فرانسه) کارت ۲+ می‌کشد، جناح روسیه کارت ۱- و سپس ۴+ می‌کشد و با صرف یک کیوب پشتیبانی ۴+ را ۲ برابر می‌کند. جناح فرانسه تسلیم نمی‌شود و به کارت کشیدن ادامه می‌دهد، کارت ۳- می‌کشد و با صرف یک کیوب پشتیبانی ۳- را به ۳+ تبدیل می‌کند، سپس کارت ۳+ می‌کشد. جناح روسیه کارت ۲+، جناح فرانسه ۳+ و جناح روسیه هم ۳+ می‌کشد. در نهایت جناح فرانسه تسلیم می‌شود. جناح روسیه پیروز می‌شود و با تمام نیروهای خود به جناح فرانسه حمله می‌کند.

جناح فرانسه ۱ کیوب پشتیبانی دریافت و با قرار دادن ۱ کیوب روی تقابل به حمله جناح روسیه واکنش نشان می‌دهد.

قدرت حمله جناح روسیه ۱۲ است (۶ از سربازان و ۶ از تانک‌ها). این جناح با حمله خود ۲ پدافند جناح فرانسه را نابود می‌کند. به جناح فرانسه ۴ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود.

روی صفحه آسیب جناح روسیه توکن آسیب سطحی جناح فرانسه ۴ واحد جلو می‌رود و پس از رسیدن به خانه ۸ روی پرچم قرار می‌گیرد. بنابراین یک آسیب بنیادی به جناح فرانسه وارد می‌شود؛ توکن خون جناح فرانسه از جایگاه ۴ ردیاب نیروی بنیادی به جایگاه ۳ می‌رود و جناح روسیه ۱۰ امتیاز دریافت می‌کند. همچنین جناح روسیه با تبدیل انرژی هسته‌ای خود ۸ امتیاز دیگر دریافت می‌کند و بمب‌افکن به بمب‌کری ساخته شده مجهز و آماده پرتاب می‌شود.

جناح فرانسه به دلیلی آنکه از واکنش تقابل استفاده کرده است، با نیروهای باقی‌مانده خود به جناح روسیه حمله می‌کند. قدرت حمله جناح فرانسه ۱۲ است (۶ از سربازان و ۶ از موشک‌زن). این جناح با حمله خود ۲ پدافند جناح روسیه را نابود می‌کند. به جناح روسیه ۴ واحد آسیب سطحی وارد می‌شود.

روی صفحه آسیب جناح فرانسه توکن آسیب سطحی جناح روسیه ۴ واحد جلو می‌رود و پس از گذشتن از خانه ۸ و برگشت به پرچم روی خانه سوم قرار می‌گیرد. بنابراین یک آسیب بنیادی به جناح روسیه وارد می‌شود؛ توکن خون جناح روسیه از جایگاه ۴ ردیاب نیروی بنیادی به جایگاه ۳ می‌رود و جناح فرانسه ۱۰ امتیاز دریافت می‌کند. همچنین جناح روسیه (مهاجم) پیروز شده است و ژتون موقعیت خود را آزادانه برمی‌دارد و بین جناح چین و انگلیس قرار می‌دهد.



 Zahir\_boardgame