



# کوه دتا

آیندهای نه‌چندان دور: یک طبقه‌ی اشرافی جدید، متشکل از مدیران عامل چندملیتی سودجو، حکومت را در دست گرفته‌است. آزمندی آن‌ها و تسلط بی‌چون و چرایشان بر اقتصاد، زندگی مردم -بجز عده‌های اندک از دم‌کلفت‌ها- را در فقر و ناامیدی فرو برده‌است. اما از دل توده‌های مردم تحت فشار، یک گروه پارتیزانی زیرزمینی با هدف براندازی حکام فاسد، قد علم کرده‌است. تلاش‌های متهورانه‌ی این شورشیان، باعث به‌وجود آمدن دودستگی، نفاق و ضعف در مجامع حکومتی امپراتوری جدید شده و این حکومت فاسد را در آستانه‌ی فروپاشی قرار داده‌است.

اما این اغتشاشات، برای شما، به‌عنوان یکی از اعضای بلندمرتبه‌ی دولت، فرصتی است مغتنم تا با ایجاد انحراف، تلمیغ و فریب‌کاری، راه خود را به‌سوی قدرت مطلق، باز کنید! برای تحقق این هدف، باید نفوذ رقبای خود را از بین برده و آن‌ها را به ناکجاآباد، تبعید کنید! در این روزگار ملتهب، تنها یکی از شما می‌تواند دوام بیاورد...

## اجزاء بازی

۱۵ کارت شخصیت

(بزرگ‌زاده، آدم‌کش، فرمانده، سفیر و شاه‌دخت؛ از هر کدام، ۳ کارت)

۶ کارت چکیده‌ی قوانین بازی

۵۰ سکه

کتابچه‌ی قوانین بازی

## آماده‌سازی

کارت‌های شخصیت را باهم بر زده و به هر بازیکن، ۲ کارت بدهید. بازیکنان همواره می‌توانند به کارت‌های خود نگاه کنند ولی باید آن‌ها را به پشت، پیش‌روی خود بگذارند. کارت‌های باقی‌مانده، به‌شکل یک ستون کارت‌کشی در وسط محوطه‌ی بازی قرار گرفته و ستون "دربار" را تشکیل می‌دهند.

به هر بازیکن، ۲ سکه بدهید. سکه‌های هر بازیکن، همواره باید طوری قرار بگیرند که سایر بازیکنان بتوانند ببینند. سکه‌های باقی‌مانده را به‌عنوان "خزانة" در وسط بازی بگذارید.

به هر بازیکن، ۱ کارت چکیده‌ی قوانین بدهید (در صورت نیاز، به آن‌ها رجوع کنید). لازم است بازیکنان، پیش‌از آغاز بازی، کاملاً بر قوانین بازی و ویژگی‌های کارت‌ها مسلط شوند.

بازیکنی که بازی قبلی را برده، بازی را آغاز می‌کند!!

## هدف

از بین بردن نفوذِ تمامی رُقا و تبدیل شدن به تنها بازمانده در نهادِ قدرت!

## نفوذ

کارت‌هایی که به پشت، پیش‌روی بازیکن قرار دارند، نشان می‌دهند که او بر روی کدام‌یک از بلندپایگان حکومت، نفوذ دارد. تصاویر روی این کارت‌ها، شخصیت‌هایی را که بازیکن بر روی‌شان نفوذ دارد و توانایی‌های آن‌ها را نشان می‌دهند.

هرگاه بازیکنی، یکی از شخصیت‌های تحت‌نفوذ خود را از دست بدهد، باید یکی از کارت‌های خود را "رو" کند. کارت‌های "رو" شده، به همان شکل، تا پایان بازی پیش‌روی بازیکن می‌مانند ولی دیگر هیچ سودی برای او نخواهند داشت! بازیکن، در هنگام از دست رفتن یکی از شخصیت‌های تحت‌نفوذش، می‌تواند تصمیم بگیرد که کدام‌یک از ۲ کارت خود را "رو" کند.

بازیکنی که همه‌ی نفوذش - یعنی هر ۲ کارت خود- را از دست بدهد، به ناکجاآبادی در دوردست، تبعید شده و از بازی خارج می‌شود!!

## چگونگی بازی

بازی، به شکلِ نوبتی و در جهت ساعت‌گرد انجام می‌شود. هر بازیکن، در هر نوبت، فقط می‌تواند یک اقدام را انتخاب کند و نوبت‌ها را نیز نمی‌توان واگذار کرد!

پس از آن که بازیکن، انتخاب کرد که می‌خواهد دست به چه اقدامی بزند، دیگر بازیکنان فرصت خواهند داشت تا او را به "چالش" کشیده یا با "اقدام" او مقابله کنند!

اگر اقدامی به "چالش" کشیده نشده یا مورد "اقدام متقابل" قرار نگیرد، خودبه‌خود با موفقیت به‌انجام می‌رسد.

چالش‌ها حتماً باید پیش‌از انجام "عملیات‌ها" یا "عملیات‌های متقابل"، صورت بگیرند.

بازیکنی که تمام نفوذ خود را از دست داده و هر ۲ کارت‌ش "رو" شده باشند، بلافاصله از بازی خارج می‌شود. کارت‌های او، تا پایان، به همان شکل باقی مانده و سکه‌هایش نیز نصیب "خزانه" می‌شود!

بازی وقتی به پایان می‌رسد که فقط یک بازیکن باقی مانده باشد!

## اقدامات

بازیکنان می توانند هر گونه اقدامی را که می خواهند انجام دهند و توانایی انجامش را دارند، انتخاب کنند.

برخی اقدامات، نیازمند نفوذ داشتن بر روی برخی شخصیت ها هستند (اقدامات شخصیت ها)! اگر یکی از اقدامات شخصیت ها انتخاب شود، بازیکن باید ادعا کند که شخصیت مورد نظر، یکی از کارت های به پشت قرار گرفته ی اوست؛ ممکن است حقیقت را گفته باشد، ممکن است بلوف زده باشد! هیچ کس مجبور نیست هیچ کدام از کارت های خود را "رو" کند مگر آن که به "چالش" کشیده شود و اگر به چالش کشیده نشود، در اقدام خود موفق خواهد بود!

اگر بازیکنی، در آغاز نوبت اش، ۱۰ سکه (یا بیش تر) در دست داشته باشد، باید در آن نوبت، برضد یکی دیگر از بازیکنان، دست به کودتا (به عنوان تنها گزینه ی روی میز) بزند!

## اقدامات عمومی

(این اقدامات همواره قابل انجام هستند)

### کسب درآمد

۱ سکه از خزانه دریافت کنید!

### دریافت کمک های خارجی

۲ سکه از خزانه دریافت کنید! (بزرگ زاده می تواند جلوی این اقدام را بگیرد!)

### کودتا

۷ سکه به خزانه پرداخته و برضد یکی از بازیکنان "کودتا" کنید! این بازیکن، بلافاصله یکی از افراد تحت نفوذ خود را از دست می دهد. "کودتا" ها همواره با موفقیت به پایان می رسند! اگر در آغاز نوبت خود، ۱۰ سکه (یا بیش تر) داشته باشید، باید دست به کودتا بزنید!

## اقدامات شخصیت ها

(اگر چنین اقدامی به چالش کشیده شود، بازیکن باید اثبات کند که بر شخصیت مورد نیاز، نفوذ دارد)

### بزرگ زاده - جمع آوری مالیات

۳ سکه از خزانه دریافت کنید!

### آدم کش - آدم کشی

۳ سکه به خزانه پرداخت کرده و به جان یکی از رُقا سوء قصد کنید! در صورت موفقیت سوء قصد، رقیب شما، بلافاصله، یکی از افراد تحت نفوذ خود را از دست می دهد. (شاه دخت می تواند جلوی این اقدام را بگیرد!)



## فرمانده - باج‌گیری

۲ سکه از یکی از بازیکنان باج بگیرید! اگر بازیکن مورد نظر، ۱ سکه بیش‌تر نداشت، باید به همان ۱ سکه بسنده کنید! (سفیر و فرمانده می‌توانند جلوی این اقدام را بگیرد!)



## سفیر - معاوضه

کارت‌های خود را با کارت‌های دربار معاوضه کنید! ابتدا، ۲ کارت از ستون دربار بردارید! یکی از آن‌ها یا هردوی آن‌ها را -در صورت تمایل- برای معاوضه با کارت‌های خودتان انتخاب کنید! سپس ۲ کارتی را که نمی‌خواهید نگه دارید، به "دربار" برگردانید!



## اقدامات متقابل

بازیکنان می‌توانند با انجام اقدامات متقابل، در اقدامات دیگر بازیکنان، فداخته کرده یا از انجام آن‌ها جلوگیری کنند.

روش انجام اقدامات متقابل، مشابه روش انجام اقدامات معمولی است! بازیکن، با ادعای نفوذ داشتن بر یکی از شخصیت‌ها و با استفاده از توانایی ویژه‌ی آن شخصیت، با اقدام رقیب مقابله می‌کند. این ادعا نیز ممکن است واقعی باشد یا نباشد!! بازیکن مجبور نیست کارت‌های خود را به کسی نشان بدهد مگر آن‌که به چالش کشیده شود! اقدامات متقابل نیز می‌توانند به چالش کشیده شوند و اگر به چالش کشیده نشوند، خودبه‌خود با موفقیت به‌انجام می‌رسند! اگر اقدام یک بازیکن، با یک اقدام متقابل پُر قدرت روبه‌رو شده و به شکست بینجامد، پولی که بازیکن برای آن به خزانه پرداخته -با کمال تأسف- در خزانه باقی می‌ماند.

## بزرگ‌زاده - جلوی کمک‌های خارجی را می‌گیرد!

هر بازیکنی، با ادعای در اختیار داشتن بزرگ‌زاده، می‌تواند راه دریافت کمک‌های خارجی را برای بازیکنی که اقدام به این کار کرده‌است، مسدود کند! بازیکنی که اقدام به دریافت کمک‌های خارجی کرده، در این نوبت، هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند!



## شاه‌دخت - جلوی آدم‌کشی را می‌گیرد!

بازیکنی که مورد سوءقصد قرار می‌گیرد، می‌تواند با ادعای در اختیار داشتن شاه‌دخت، سوءقصد را خنثی کند! سوءقصد، نافرجام می‌ماند ولی سکه‌های پرداخت‌شده به خزانه، در خزانه می‌ماند که می‌ماند!



## سفیر / فرمانده - جلوی باج‌گیری را می‌گیرند!

بازیکنی که مورد باج‌گیری قرار می‌گیرد، می‌تواند با ادعای در اختیار داشتن سفیر یا فرمانده، از پرداخت باج، امتناع کند! بازیکنی که اقدام به باج‌گیری کرده، در این نوبت، هیچ سکه‌ای دریافت نمی‌کند!



## چالش‌ها

هریک از اقدامات یا اقدامات متقابلی که با استفاده از توانایی شخصیت‌ها انجام می‌شوند، می‌توانند به چالش کشیده شوند! هر بازیکنی می‌تواند اقدام بازیکنی دیگر را به چالش بکشد، چه خودش مستقیماً با آن اقدام درگیر باشد، چه نباشد!

وقتی که بازیکنی تصمیم می‌گیرد که دست به یک اقدام یا یک اقدام متقابل بزند، سایر بازیکنان باید فرصت داشته باشند تا او را به چالش بکشند ولی چالش‌ها "عطف بما سبق" نمی‌شوند (اگر خواستید بازیکنی را به چالش بکشید، نگذارید دیر شود)!!

اگر بازیکنی به چالش کشیده شد، باید با رو کردن و نشان دادن کارت مربوطه (از بین کارت‌های خودش)، اثبات کند که شخصیت مورد نیاز را تحت نفوذ خود دارد. اگر بازیکن نخواهد یا نتواند ادعایش را اثبات کند، چالش را می‌بازد؛ در غیر این صورت، بازیکن چالش‌گر شکست می‌خورد.

### بازنده‌ی چالش، بلافاصله، یکی از افراد تحت نفوذ خود را از دست می‌دهد!

اگر بازیکنی، چالشی را با "رو" کردن یکی از کارت‌هایش ببرد، باید ابتدا آن کارت را به "دربار" برگردانده و سپس کارت‌های "دربار" را بر زده و یک کارت جایگزین برای خودش بردارد. (بدین ترتیب، او، کارتی از دست نمی‌دهد و هویت افراد تحت نفوذش نیز ناشناخته باقی می‌ماند.) سپس اقدام یا اقدام متقابل، عملی می‌شود.

اگر یک بازیکن، به چالش کشیده شده و چالش را ببازد، نمی‌تواند اقدامش را عملی کند ولی می‌تواند پولی را که برای آن پرداخته، پس بگیرد!

## مثال

۳ بازیکن؛ هر کدام با ۲ کارت شخصیت و ۲ سکه، بازی را آغاز می‌کنند. ۹ کارت شخصیت باقی مانده، ستون دربار را تشکیل می‌دهند.

مهمشید، کارت‌های شاه‌دخت و بزرگ‌زاده را دریافت کرده‌است. او، بازی را آغاز کرده و در نخستین نوبت‌اش، با اعلام در اختیار داشتن بزرگ‌زاده، ۳ سکه دریافت می‌کند. هیچ‌کس نیز او را به چالش نمی‌کشد! دارایی او، هم‌اکنون ۵ سکه است.

کارت‌های سپیده، کارت‌های فرمانده و شاه‌دخت هستند. اما او، در نوبت خود، بلوف زده و ادعا می‌کند که یکی از کارت‌هایش، کارت سفیر است. کسی، او را به چالش نمی‌کشد بنابراین او، ۲ کارت از کارت‌های "دربار" را برمی‌دارد: یک آدم‌کش و یک بزرگ‌زاده. او آدم‌کش و فرمانده را برای خود نگه داشته و شاه‌دخت و بزرگ‌زاده را به دربار پس می‌دهد. دارایی او، کماکان ۲ سکه است.

بهاره، یک آدم‌کش و یک بزرگ‌زاده در اختیار دارد. او، در نوبت خود، با استفاده از قدرت بزرگ‌زاده، ۳ سکه دریافت می‌کند. سپیده فکر می‌کند که بهاره بلوف زده و او را به چالش می‌کشد! بهاره، کارت بزرگ‌زاده را "رو" کرده و چالش را می‌برد. بهاره، سکه‌هایی را که با کمک کارت بزرگ‌زاده به دست آورده، برای خود نگه می‌دارد ولی باید کارت را به "دربار" برگرداند. او، کارت‌های "دربار" را بر زده و یک کارت را (به شکل تصادفی) برای خود برمی‌دارد: یک شاه‌دخت. سپیده، چالش را باخته و یکی از افراد تحت‌نفوذ خود را از دست می‌دهد! او تصمیم می‌گیرد که آدم‌کش‌اش را از دست بدهد و این کارت را به‌رو، پیش‌روی خودش می‌گذارد.

## پس از نوبت اول:

مehشید کماکان ۲ شخصیت (شاه‌دخت و بزرگ‌زاده) را تحت‌نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است. سپیده فقط ۱ شخصیت (فرمانده) را تحت‌نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۲ سکه است. بهاره کماکان ۲ شخصیت (آدم‌کش و شاه‌دخت) را تحت‌نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است. یک کارت آدم‌کش نیز رو شده و در وسط میز بازی قرار دارد!

## ادامه‌ی بازی...

مehشید می‌خواهد دوباره از قدرت بزرگ‌زاده‌اش استفاده کند. بازهم هیچ‌کس، او را به چالش نمی‌کشد! او، حالا ۸ سکه دارد. سپیده، ۱ سکه درآمد دریافت می‌کند! او، برای این اقدام، نیازی به هیچ شخصیتی ندارد و هیچ‌کس نیز نمی‌تواند جلوی او را بگیرد! دارایی سپیده، هم‌اکنون، ۳ سکه است.

بهاره، ۳ سکه به خزانه پرداخته و با ادّعی در اختیار داشتن آدم‌کش، به جان مehشید سوءقصد می‌کند! کسی، این سوءقصد را به چالش نمی‌کشد اما مehشید، در اقدامی متقابل، با ادّعی در اختیار داشتن شاه‌دخت، از سوءقصد جلوگیری می‌کند. کسی، این اقدام متقابل را نیز به چالش نمی‌کشد بنابراین سوءقصد، نافرجام می‌ماند! بهاره، هم در سوءقصد شکست خورده و هم ۳ سکه از دست داده‌است بنابراین اکنون دارایی او، به ۲ سکه کاهش یافته‌است.

مehشید، این‌بار، با پرداخت ۷ سکه، بر ضدّ بهاره، "کودتا" می‌کند! جلوی "کودتا"ها را نمی‌توان گرفت! بهاره، یکی از افراد تحت‌نفوذ خود را از دست داده و تصمیم به رو کردن کارت شاه‌دخت‌اش می‌گیرد. دارایی مehشید، به ۱ سکه تقلیل می‌یابد! سپیده قصد می‌کند با استفاده از قدرت فرمانده، ۲ سکه از بهاره باج بگیرد. کسی، سپیده را به چالش نمی‌کشد اما بهاره، با اعلام در اختیار داشتن سفیر، از پرداخت باج، امتناع می‌کند. سپیده تصمیم می‌گیرد او را به چالش بکشد. بهاره -از آن جا که واقعا کارت سفیر را در اختیار ندارد- چالش را باخته و آخرین فرد تحت‌نفوذ خود (آدم‌کش) را نیز از دست می‌دهد! سپیده با موفقیت، ۲ سکه‌اش را دریافت می‌کند و دارایی‌اش به ۵ سکه می‌رسد.

## در این مرحله:

مهمشید کماکان ۲ شخصیت (شاه‌دخت و بزرگ‌زاده) را تحت‌نفوذ خود دارد ولی دارایی‌اش به ۱ سکه کاهش یافته‌است!  
 سپیده فقط ۱ شخصیت (فرمانده) را تحت‌نفوذ خود دارد و دارایی‌اش نیز ۵ سکه است. بهاره، از بازی خارج شده‌است.  
 ۲ کارت آدم‌کش و ۱ کارت شاه‌دخت نیز به‌رو در وسط میز بازی قرار دارند.

## و بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند....

### نکته: خطر مضاعف مورد سوء قصد قرار گرفتن

شما ممکن است در صورت دفاع ناموفق در برابر یک سوء قصد، هر ۲ شخصیت تحت‌نفوذ خود را در یک نوبت، از دست بدهید. مثلاً اگر شما آدم‌کشی را که قصد کشتن‌تان را دارد، به چالش بکشید و چالش را ببازید، ابتدا ۱ کارت را بابت شکست در چالش و سپس کارت دوم را بابت مورد سوء قصد موفقیت‌آمیز قرار گرفتن، از دست خواهید داد! یا اگر با ادعای دروغین در اختیار داشتن شاه‌دخت بخواهید از یک سوء قصد، جان به‌در ببرید و این ادعای‌تان به چالش کشیده شود، ابتدا ۱ کارت را بابت شکست در چالش و سپس کارت دوم را بابت مورد سوء قصد موفقیت‌آمیز قرار گرفتن، از دست خواهید داد!

### اعتماد (بی‌اعتمادی) مطلق

هرگونه بحث و گفت‌وگو و مشاوره، مطلقاً آزاد است ولی اجباری نیست!  
 بازیکنان اجازه ندارند هیچ‌یک از کارت‌های خود را به بازیکنان دیگر نشان بدهند!  
 هیچ بازیکنی نمی‌تواند سکه‌ای از دیگر بازیکنان بگیرد یا قرض کند!

در این بازی، مقام دومی وجود ندارد!

### شیوهی بازی ۲ نفره

در بازی ۲ نفره، بازیکن آغازکننده‌ی بازی، در ابتدای بازی، فقط ۱ سکه دریافت می‌کند.

با این تغییرات، "کودتا" را می‌توان ۲ نفره هم بازی کرد:

کارت‌ها را به ۳ دسته‌ی ۵ تایی تقسیم کنید (هر دسته شامل یک شاه‌دخت، یک فرمانده، یک بزرگ‌زاده، یک سفیر و یک آدم‌کش).  
 هر بازیکن، یک دسته از کارت‌ها را برداشته، یکی از کارت‌ها را (مخفیانه) برای خود انتخاب کرده و سایر کارت‌ها را از بازی خارج می‌کند.  
 کارت‌های دسته‌ی سوم را بر زده و به هر بازیکن، ۱ کارت بدهید و ۳ کارت باقی‌مانده را نیز به پشت، در وسط میز بازی بگذارید.

### پدید آورندگان:

طراح بازی: Rikki Tahata

ارائه ای از: After 5 Games

