

خاندان‌ها: میراث نسل‌ها

در بازی «**خاندان‌ها: میراث نسل‌ها**» شما نماینده‌ی هر کدام از خاندان‌های تاثیرگذار حاکم بر یک سرزمین خیالی و عضو شورای سلطنتی هستید. در طول تاریخ همیشه پادشاه این سرزمین تصمیمات مهم را به شورای سلطنتی متشکل از سران خاندان‌های تاثیرگذار محول می‌کرده و آن‌ها هستند که فرمانروایان حقیقی این سرزمین هستند و قدرت واقعی را در اختیار دارند.

این بازی یک **کارزار** (کمپین) طولانی متشکل از چندین **دور بازی** است و در هر دور بخشی از امتیازات و ویژگی‌های شما به دور بعد منتقل می‌شود. در واقع، در هر دور از بازی شما نقش یک **شخصیت** از خاندان خودتان را برعهده دارید (که بزرگ آن خاندان است) و در دور بعدی نقش جانشین آن شخصیت را از همان خاندان می‌گیرید. برای مثال در دور اول بازی، شما «**آرش خان اول از خاندان پیوندیان**» هستید و در دور دوم، شما «**آرش خان دوم از خاندان پیوندیان**» خواهید بود. همچنین در هر دور بازی یک پادشاه (که بازیکن نیست) حکمرانی می‌کند و با برکناری او از سلطنت یا مرگش، بازی به پایان می‌رسد.

هر دور از بازی از چندین **فاز** تشکیل شده است. در هر فاز، شورای سلطنتی با یک **تصمیم** مهم روبه‌رو می‌شود و بر سر یک دوراهی قرار می‌گیرد. اعضای شورا هر کدام تصمیم خود را به شکل رای ارائه می‌دهند و در نهایت با **شمارش آرا** تصمیم نهایی مشخص می‌شود که بسته به آن، عواقب مختلفی در انتظار سرزمین خواهد بود. این تصمیم‌ها ممکن است سرزمین را وارد جنگ کند، دچار قحطی کند یا سلامتی و رفاه به همراه بیاورد. سوال اصلی اینجاست که شما در تصمیم‌گیری‌های شورا صلاح کشور را در نظر می‌گیرید، یا به دنبال منافع شخصی خودتان خواهید بود.

در پایان هر دور بازی هر شخصیت (هر بازیکن) «**امتیاز شخصی**» دریافت می‌کند که به نقش و اهداف همان شخصیت (و نه خاندانش) بستگی دارد. با شمارش امتیازات شخصی، برنده‌ی آن دور از بازی (و آن نسل از شخصیت‌ها) مشخص می‌شود. همچنین هر شخصیت در هر بازی، فارغ از برد یا باخت در آن دور از بازی، می‌تواند امتیازات «**پرستیژ**» و «**تاج**» دریافت کند که به خاندانش اضافه می‌شود و برای پیروزی نهایی خاندانش در کل کارزار (کمپین) حیاتی است.

فهرست

1.....	خاندان‌ها: میراث نسل‌ها
3.....	منابع
5.....	خاندان‌ها
6.....	شخصیت‌ها
7.....	نقش‌های مخفی
9.....	نقش‌های علنی
12.....	وقایع تاریخی
14.....	تصمیم‌شورا
17.....	پایان بازی

منابع

منابع سرزمین شامل سپاه، ثروت، اعتبار، رفاه و دانش است که در کنار هم وضعیت کلی کشور را نشان می‌دهند. این منابع در ابتدای هر بازی برابر با ۱۰ هستند و حداقل به ۰ و حداکثر به ۲۰ می‌رسند. تصمیماتی که شورا می‌گیرد بر این منابع تاثیر می‌گذارد و آن‌ها را کم و زیاد می‌کند.

سپاه: نشانگر قدرت و بزرگی لشکریان کشور است و بر برقراری امنیت در کشور، احترام سایر کشورهای همسایه، و توانایی مقابله با دشمنان داخلی و خارجی تاثیر می‌گذارد.

ثروت: نشانگر میزان دارایی‌های موجود در خزانه‌ی سلطنتی است و هر چقدر بیشتر باشد منابع مالی بزرگتر، کیفیت زندگی برای اشراف بالاتر و توانایی تجارت بیشتر خواهد بود.

اعتبار: نشانگر مشروعیت و آبروی حاکمیت در نزد افراد داخل و خارج کشور است و بر صحت و دقت اجرای دستورات شورای حاکمیت در موارد مختلف در کشور اثر می‌گذارد.

رفاه: نشانگر سلامت جمعیت کشور و فراوانی منابع اساسی مانند آب و غذا و همچنین وجود یا عدم وجود بیماریها در کشور است و هر چقدر بیشتر باشد مردم خوشحال‌تر خواهند بود.

دانش: نشانگر سطح کمی و کیفی پیشرفت‌های علمی، فنی و پزشکی در کشور و همچنین میزان شکوفایی فرهنگ و هنر و دسترسی به تاریخ است.

ثبات

نشانگر سطح تعادل و موزانه‌ی جامعه است. عدد ثبات میان ۰ و ۲۰ متغیر است و بهترین حالت آن زمانی است که ۱۰ باشد. هرچقدر عدد ثبات به صفر نزدیک‌تر باشد یعنی اوضاع برای کشور بد است و تنش‌های اجتماعی به وجود می‌آید، و هرچقدر عدد ثبات به ۲۰ نزدیک‌تر باشد یعنی یک دسته از گروه‌های سیاسی قدرت بیشتری از سایرین دارند که باعث بی‌ثباتی خواهد شد.

هر بار که عدد یکی از منابع به سمت مثبت یا منفی تغییر کند، عدد ثبات نیز به همان میزان تغییر خواهد کرد. اگر عدد ثبات به ۰ یا ۲۰ برسد، پادشاه از سلطنت کناره‌گیری کرده و بازی به پایان می‌رسد.

شیب رشد

هر کدام از منابع همیشه شیب رشد مثبت یا منفی دارند. هنگام تغییر مقدار منابع، هر منبع بسته به شیب رشدش ممکن است ۱ یا ۲ عدد بیشتر تغییر کند.

اگر به عدد منبعی افزوده شود و آن منبع از قبل شیب رشد مثبت داشته باشد، بار اول ۱ عدد بیشتر و بار دوم (پیاپی) ۲ عدد بیشتر اضافه خواهد شد. اگر از عدد منبعی کم شود و آن منبع از قبل شیب رشد منفی داشته باشد، بار اول ۱ عدد بیشتر و بار دوم (پیاپی) ۲ عدد بیشتر کم خواهد شد.

اگر به عدد منبعی افزوده شود و آن منبع از قبل شیب رشد منفی داشته باشد، شیب رشد آن منبع از آن پس مثبت خواهد شد. اگر از عدد منبعی کم شود و آن منبع از قبل شیب رشد مثبت داشته باشد، شیب رشد آن منبع از آن پس منفی خواهد شد.

خاندان‌ها

هر بازیکن یک خاندان دارد که در هر دور از بازی تا پایان کارزار ثابت می‌ماند و در پایان کارزار یک خاندان پیروز می‌شود.

نام و نشان: هر خاندان یک نام و یک نشان دارد که خودش در ابتدای کارزار انتخاب می‌کند و تا پایان کارزار ثابت می‌ماند.

پرستیژ و تاج: هر خاندان امتیاز پرستیژ و امتیاز تاج دارد که در طول بازی‌ها جمع می‌شود و برای پیروزی نهایی کارزار لازم است. پرستیژ نشانگر تلاش آن خاندان برای شکوفایی و رشد کل کشور، و تاج نشانگر تلاش آن خاندان برای شکوفایی و رشد همان خاندان است.

دستاوردها: هر خاندان تعدادی دستاورد هدف دارد که با دستیابی به آن‌ها، ویژگی‌های خاصی برای آن خاندان فعال می‌شود که تا آخر کارزار برجا می‌ماند. دستاوردهای هدف هر خاندان با دیگری متفاوت است و در ابتدای کارزار مشخص شده و تا انتهای کارزار ثابت می‌ماند.

نقش تاریخی: هر خاندان یک تاریخچه نقش‌های بازی کرده دارد که می‌تواند از آن امتیاز بگیرد. برای مثال اگر یک خاندان سه بار صاحب نقش «افراطی» شود، ممکن است یک یا چند امتیاز پرستیژ یا تاج دریافت کند که در ابتدای کارزار برای هر خاندان مشخص می‌شود.

شخصیت‌ها

هر شخصیت متعلق به یک بازیکن است و از خاندان همان بازیکن زاده شده است. در هر دور از بازی، هر بازیکن شخصیت متفاوتی را برعهده می‌گیرد.

سکه: هر شخصیت تعدادی سکه دارد که برای معامله با سایر شخصیت‌ها می‌تواند از آن استفاده کند. در پایان هر بازی سکه‌های باقی‌مانده‌ی هر شخصیت تبدیل به امتیاز می‌شود. در آغاز کارزار و در آغاز اولین بازی، شخصیت ابتدایی ۱۰ سکه دارد و در آغاز بازی‌های بعدی این تعداد بسته به دستاوردها و سایر عوامل متغیر است.

قدرت: هر شخصیت تعدادی قدرت دارد که برای رای دادن در تصمیم‌های شورا می‌تواند از آن استفاده کند. در پایان هر بازی قدرت باقی‌مانده‌ی هر شخصیت تبدیل به امتیاز می‌شود. در آغاز کارزار و در آغاز اولین بازی، شخصیت ابتدایی ۸ قدرت دارد و در آغاز بازی‌های بعدی این تعداد بسته به دستاوردها و سایر عوامل متغیر است.

نقش مخفی: هر شخصیت در هر دور از بازی یک نقش مخفی دارد که طی فرایندی به نوبت انتخاب می‌شود و تا آخر هر دور از بازی، سایر بازیکنان از آن بی‌خبرند. نقش مخفی هر شخصیت اهداف آن شخصیت را برای رسیدن به امتیازات شخصی در آن دور از بازی مشخص می‌کند.

نقش علنی: هر شخصیت در هر دور از بازی یک نقش علنی دارد که در دور اول به صورت تصادفی و در ادوار بعدی براساس عملکرد ادوار قبلی مشخص می‌شود. نقش علنی هر شخصیت نیز اهداف آن شخصیت را برای رسیدن به امتیازات شخصی در آن دور از بازی مشخص می‌کند.

نقش‌های مخفی

نقش‌های مخفی در ابتدای هر بازی به هر شخصیت داده می‌شود. این نقش‌ها تا پایان هر دور از بازی مخفی می‌مانند و در انتهای بازی، هر بازیکن با توجه به نقش مخفی‌اش و وضعیت کشور در زمان پایان بازی امتیازی دریافت می‌کند.

تقسیم نقش‌های مخفی

ابتدا بازیکنی که خاندانش کمترین پرستیژ را دارد، یک نقش را حذف کرده و یک نقش را انتخاب می‌کند. بعد از آن سایر بازیکنان به ترتیب کمترین پرستیژ، به نوبت یک نقش انتخاب می‌کنند.

هر نقش مخفی شامل دو بند منابع و سکه است:

بند منابع: هر نقش بسته به اینکه در پایان بازی منابع در چه وضعیتی قرار دارند، امتیازی دریافت می‌کند. بند منابع هر نقش شامل یک یا دو بازه است که بسته به تعداد منابعی که در پایان بازی در آن بازه قرار دارند امتیاز محاسبه می‌شود.

بند سکه: در پایان هر بازی بازیکنان بر اساس تعداد سکه‌ای که دارند رتبه‌بندی می‌شوند و نفرات اول تا سوم بسته به بند سکه‌ی نقش خود امتیازی دریافت می‌کنند.

نقش‌های مخفی از این قرارند:

فرصت طلب

بازه‌ی هدف او ۰ تا ۱۰ است. اگر ۱ منبع در این بازه باشد او ۴ امتیاز، ۲ منبع ۷ امتیاز، ۳ منبع ۱۰ امتیاز، ۴ منبع ۱۴ امتیاز و ۵ منبع ۱۵ امتیاز دریافت می‌کند. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۶ امتیاز، اگر دوم باشد ۴ امتیاز و اگر سوم باشد ۲ امتیاز دریافت می‌کند.

تجملاتی

بازه‌ی هدف او ۱۰ تا ۲۰ است. اگر ۱ منبع در این بازه باشد او ۴ امتیاز، ۲ منبع ۷ امتیاز، ۳ منبع ۱۰ امتیاز، ۴ منبع ۱۴ امتیاز و ۵ منبع ۱۵ امتیاز دریافت می‌کند. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۶ امتیاز، اگر دوم باشد ۴ امتیاز و اگر سوم باشد ۲ امتیاز دریافت می‌کند.

میان‌رو

بازه‌ی هدف او ۵ تا ۱۵ است. اگر ۱ منبع در این بازه باشد او ۶ امتیاز، ۲ منبع ۷ امتیاز، ۳ منبع ۱۰ امتیاز، ۴ منبع ۱۳ امتیاز و ۵ منبع ۱۴ امتیاز دریافت می‌کند. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۵ امتیاز، اگر دوم باشد ۳ امتیاز و اگر سوم باشد ۱ امتیاز دریافت می‌کند.

طمع‌کار

بازه‌ی هدف او ۰ تا ۵ و ۱۵ تا ۲۰ است. اگر صفر منبع در این بازه باشد او ۴ امتیاز، ۱ منبع ۷ امتیاز، ۲ منبع ۱۱ امتیاز، ۳ منبع ۷ امتیاز، ۴ منبع ۴ امتیاز و ۵ منبع صفر امتیاز دریافت می‌کند. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۸ امتیاز، اگر دوم باشد ۶ امتیاز و اگر سوم باشد ۴ امتیاز دریافت می‌کند.

شورش‌ی

بازه‌ی هدف او ۰ تا ۵ و ۱۵ تا ۲۰ است. اگر ۱ منبع در این بازه باشد او ۹ امتیاز، ۲ منبع ۱۳ امتیاز، ۳ منبع ۱۷ امتیاز، ۴ منبع ۱۹ امتیاز و ۵ منبع ۲۰ امتیاز دریافت می‌کند. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۳ امتیاز، اگر دوم باشد ۲ امتیاز و اگر سوم باشد ۱ امتیاز دریافت می‌کند. اگر پادشاه از سلطنت کناره‌گیری کند خاندان او ۱ امتیاز طمع دریافت خواهد کرد.

افراطی

در پایان بازی به ازای اختلاف میان کمترین و بیشترین منابع، به علاوه‌ی یک، امتیاز دریافت خواهد کرد. اگر از نظر تعداد سکه اول باشد ۴ امتیاز، اگر دوم باشد ۲ امتیاز و اگر سوم باشد ۱ امتیاز دریافت می‌کند.

نقش‌های علنی

نقش‌های علنی در ابتدای هر بازی به هر شخصیت داده می‌شود. این نقش‌ها علنی هستند و بازیکنان از نقش علنی یکدیگر خبر دارند. در انتهای بازی، هر بازیکن با توجه به نقش علنی‌اش و وضعیت کشور در زمان پایان بازی امتیازی دریافت می‌کند.

تقسیم نقش‌های علنی

جز در دور اول بازی که نقش‌های علنی به صورت تصادفی تقسیم می‌شوند، در باقی ادوار نقش‌های علنی بر اساس **وقایع تاریخی** ثبت شده تقسیم می‌شوند. هر نقش علنی با یکی از منابع مرتبط است و بازیکنی که در ابتدای بازی جدیدترین واقعه تاریخی در رابطه با آن منبع را ثبت کرده باشد، نقش علنی مربوط به آن منبع را دریافت می‌کند.

هر بازیکن دو نقش علنی دریافت می‌کند. هیچ بازیکنی نمی‌تواند بیش از دو نقش علنی داشته باشد و اگر واجد شرایط برای دریافت بیش از دو نقش علنی بود، از میان آن‌ها دو نقش را انتخاب کرده و باقی به بازیکن بعدی واجد شرایط دریافت آن نقش می‌رسد. در صورتی که هیچ بازیکنی برای دریافت یک نقش علنی واجد شرایط نبود، آن نقش میان بازیکنانی که کمتر از ۲ نقش دارند قرعه‌کشی می‌شود.

نقش‌های علنی از این قرارند:

سپهبد

مسئول رشد و تقویت سپاه کشور است. نقش سپهبد به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی مثبت در زمینه‌ی سپاه را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر سپاه بیشترین عدد را میان منابع داشته باشد، سپهبد ۳ امتیاز مثبت و اگر سپاه از این نظر دوم باشد، سپهبد ۱ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

قراول

مسئول نگهبانی و ایمنی کشور است. نقش قراول به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی منفی در زمینه‌ی سپاه را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر سپاه کمترین عدد را میان منابع داشته باشد، قراول ۳ امتیاز منفی و اگر سپاه از این نظر دوم باشد، قراول ۱ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

تاجر

مسئول افزایش سرمایه و ثروت کشور است. نقش تاجر به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی مثبت در زمینه‌ی ثروت را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر ثروت بیشترین عدد را میان

منابع داشته باشد، تاجر ۳ امتیاز مثبت و اگر ثروت از این نظر دوم باشد، تاجر ۱ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

خزانه‌دار

مسئول نگهداری و حفظ سرمایه و ثروت کشور است. نقش خزانه‌دار به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی منفی در زمینه‌ی ثروت را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر ثروت کمترین عدد را میان منابع داشته باشد، خزانه‌دار ۳ امتیاز منفی و اگر ثروت از این نظر دوم باشد، خزانه‌دار ۱ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

وزیر

مسئول افزایش اعتبار حکومت کشور است. نقش وزیر به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی مثبت در زمینه‌ی اعتبار را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر اعتبار بیشترین عدد را میان منابع داشته باشد، وزیر ۳ امتیاز مثبت و اگر اعتبار از این نظر دوم باشد، وزیر ۱ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

قاضی

مسئول حفظ اعتبار حکومت کشور است. نقش قاضی به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی منفی در زمینه‌ی اعتبار را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر اعتبار کمترین عدد را میان منابع داشته باشد، قاضی ۳ امتیاز منفی و اگر اعتبار از این نظر دوم باشد، قاضی ۱ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

مستشار

مسئول افزایش رفاه رعایا در کشور است. نقش مستشار به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی مثبت در زمینه‌ی رفاه را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر رفاه بیشترین عدد را میان منابع داشته باشد، مستشار ۳ امتیاز مثبت و اگر رفاه از این نظر دوم باشد، مستشار ۱ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

مباشر

مسئول حفظ رفاه رعایا در کشور است. نقش مباشر به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی منفی در زمینه‌ی رفاه را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر رفاه کمترین عدد را میان منابع

داشته باشد، مباشر ۳ امتیاز منفی و اگر رفاه از این نظر دوم باشد، مباشر ۱ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

حکیم

مسئول افزایش و پیشرفت دانش در کشور است. نقش حکیم به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی مثبت در زمینه‌ی دانش را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر دانش بیشترین عدد را میان منابع داشته باشد، حکیم ۳ امتیاز مثبت و اگر دانش از این نظر دوم باشد، حکیم ۱ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

موبد

مسئول مبارزه با جهل و نادانی در کشور است. نقش موبد به بازیکنی داده می‌شود که خاندانش آخرین واقعه‌ی تاریخی منفی در زمینه‌ی دانش را رقم زده باشد. در پایان بازی اگر دانش کمترین عدد را میان منابع داشته باشد، موبد ۳ امتیاز منفی و اگر دانش از این نظر دوم باشد، موبد ۱ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

نقش‌های علنی متغیر

این نقش‌ها متغیر هستند، به این معنی که در طول یک بازی و حتی در طول یک فاز ممکن است دارنده‌ی این نقش‌ها تغییر کند. نقش‌های علنی متغیر از این قرارند:

رهبر

رهبر و بزرگ شورا در تصمیم‌گیری‌هاست و حکم‌های صادره را امضا می‌کند. در ابتدای هر بازی، رهبر بازیکنی است که خاندانش بیشترین پرستیژ را داشته باشد. سپس با آغاز رای‌گیری‌ها، رهبر کسی می‌شود که بیشترین رای را داده باشد. هنگامی که تصمیمی گرفته شود، تمام عواقب آن تصمیم (مثبت یا منفی) به نام رهبر ثبت می‌شود.

مدیر

در صورتی که آرا برای تصمیم‌گیری مساوی شود، این مدیر است که تساوی را می‌شکند و نتیجه‌ی تصمیم‌گیری را مشخص می‌کند. در ابتدای هر بازی مدیر بازیکنی است که خاندانش کمترین پرستیژ را داشته باشد. سپس با آغاز رای‌گیری‌ها بازیکنان می‌توانند با دادن رای ممتنع، مدیر شوند.

وقایع تاریخی

وقایع تاریخی ممکن است در نتیجه‌ی یک تصمیم رخ بدهند. این وقایع روی بازی کنونی تاثیر مستقیمی ندارند اما نقش‌های علنی، قدرت پایه و وضعیت منابع را در بازی‌های بعدی مشخص می‌کنند. هر واقعه‌ی تاریخی با یکی از منابع مرتبط است.

هر واقعه‌ی تاریخی به نام یکی از خاندان‌ها رقم می‌خورد که آن خاندانی است که در زمان وقوع آن واقعه، رهبر شورا بوده است، مگر رهبر شورا با فرد دیگری برای رقم زدن واقعه تاریخی توافق کرده باشد.

واقعه‌های تاریخی با شرط‌هایی در هر بازی به بازی‌های بعدی منتقل می‌شوند. در آن واحد تنها سه واقعه‌ی تاریخی مرتبط با هر کدام از منابع وجود خواهد داشت. در صورتی که سه واقعه‌ی تاریخی مرتبط با یک منبع وجود داشته باشد و واقعه‌ی تاریخی جدیدی مرتبط با آن منبع رخ دهد، قدیمی‌ترین واقعه‌ی تاریخی مرتبط با آن منبع حذف شده و فراموش خواهد شد. همچنین هر واقعه‌ی تاریخی بعد از گذشت ۳ بازی، در ابتدای بازی چهارم فراموش خواهد شد.

تاثیر وقایع بر منابع

در ابتدای هر بازی به ازای تعداد وقایع تاریخی مثبت و منفی مرتبط با هر منبع، عدد آن منبع به میزان یک عدد افزایش یا کاهش می‌یابد.

تاثیر وقایع بر قدرت

در ابتدای هر بازی به ازای تعداد وقایع تاریخی مثبت و منفی رقم خورده توسط هر خاندان، قدرت بازیکن آن خاندان به میزان یک عدد افزایش یا کاهش می‌یابد.

تاثیر وقایع بر نقش‌های علنی

در ابتدای هر بازی بسته به اینکه جدیدترین واقعه‌ی تاریخی مثبت یا منفی مرتبط با هر منبع را چه خاندانی رقم زده، بازیکن آن خاندان نقش علنی مرتبطی را دریافت می‌کند.

داستان

هر کارزار پنج خط داستانی دارد که هر کدام از رویدادهای داستانی مختلف تشکیل شده‌اند. رویدادهای داستانی ممکن است با تصمیمات مختلف رقم بخورند. هر رویداد داستانی به نام کسی رقم می‌خورد که در آن فاز رهبر بوده است، مگر رهبر خودش با بازیکن دیگری توافق کرده باشد.

آخرین (جدیدترین) رویداد هر خط داستانی برای خاندانی که آن رویداد داستانی را رقم زده ویژگی‌هایی به همراه دارد. با رقم خوردن رویداد داستانی جدید در یک خط داستانی، ویژگی سابق حذف می‌شود و ویژگی جدید برای خاندان جدید جای آن را می‌گیرد.

با به پایان رسیدن هر خط داستانی، چندین اتفاق رخ می‌دهد:

- خاندان بازیکنی که آن خط داستانی را به پایان رسانده ویژگی خاصی دریافت می‌کند.
- به سطح «اتحاد» یا «تفرقه» کارزار اضافه می‌شود. این سطح‌ها برای مشخص شدن نتیجه‌ی نهایی کارزار حیاتی هستند.
- دستاورد داستانی یکی از خاندان‌ها فعال می‌شود.
- خاندانی که بیشترین رویدادها را در آن خط داستانی رقم زده، امتیاز پرستیژ یا تاج دریافت می‌کند.

تصمیم شورا

در هر فاز بازی، شورا با یک تصمیم مهم درباره‌ی کشور روبه‌رو می‌شود که باید به آن رای آری یا خیر بدهد. در ابتدای هر فاز مسئله‌ای مطرح می‌شود درباره‌ی مشکل خاصی که کشور با آن روبه‌رو شده است و حاکمیت باید آن را حل کند.

هر تصمیم متشکل از یک پیشنهاد، یک پاسخ آری و یک پاسخ خیر است. هنگام ارائه‌ی پیشنهاد، پیامدهای احتمالی پاسخ آری و خیر به آن پیشنهاد مشخص می‌شود. پیامدهای احتمالی هر تصمیم می‌تواند شامل کاهش یا افزایش یکی از منابع یا رخداد یک واقعه‌ی تاریخی مثبت یا منفی باشد. دقت کنید که پیامدهای احتمالی قطعی نیستند و ممکن است پیامد واقعی آن تصمیم غیرمنتظره باشد.

رای‌گیری

هر بازیکن در زمان رای‌گیری می‌تواند یکی از چهار گزینه‌ی زیر را انتخاب کند:

- رای آری: با یک قدرت یا بیشتر رای به انجام پیشنهاد ارائه شده بدهید.
- رای خیر: با یک قدرت یا بیشتر رای به عدم انجام پیشنهاد ارائه شده بدهید.
- رای ممتنع و تقویت: یک سکه دریافت کرده و در تقسیم قدرت پایان فاز شرکت کنید.
- رای ممتنع و مدیریت: یک سکه دریافت کرده و نقش مدیر را دریافت کنید.

پس از مشخص کردن رای خود (آری، خیر، ممتنع و تقویت یا ممتنع و مدیریت) نمی‌توانید رای خود را عوض کنید یا قدرت استفاده شده برای آن رای را کم کنید، فقط می‌توانید قدرت بیشتری به آن اضافه کنید. برای مثال اگر با یک قدرت رای آری داده‌اید، فقط می‌توانید با توجه به میزان قدرتی که شخصیتتان دارد، قدرت را رای آری خود را بیشتر کنید.

در هر فاز فقط یک بازیکن می‌تواند «رای ممتنع و مدیریت» بدهد و نقش مدیر را دریافت کند. بعد از اینکه آن بازیکن نقش مدیر را دریافت کرد، تا پایان آن فاز مدیر باقی خواهد ماند و بازیکن دیگری نمی‌تواند نقش مدیر را از او بگیرد.

معامله

در هر فاز می‌توانید با استفاده از سکه‌هایی که دارید، آزادانه با سایر بازیکنان معامله کنید. نمی‌توانید در معامله امتیاز قدرت یا نقش‌های رهبر و مدیر را تبادل کنید، اما می‌توانید در ازای کارهای مختلف سکه ردوبدل کنید. برای مثال می‌توانید به بازیکن دیگری سکه بدهید تا طبق نظر شما رای بدهد،

می‌توانید از رهبر بازی حق امضای تصمیم آینده را خریداری کنید یا به مدیر بازی سکه بدهید تا به نفع شما تساوی را بشکند.

معامله زمانی انجام می‌شود که هر دو بازیکن آن را رسماً تایید کنند. تایید غیررسمی ارزش حقوقی ندارد و دو طرف را مجبور به انجام مفاد معامله نمی‌کند. اما زمانی که هر دو بازیکن معامله را رسماً تایید کنند، معامله رسمی خواهد بود و دو بازیکن مجبور به انجام مفاد آن هستند.

نتیجه‌ی رای‌گیری

در پایان فاز نتیجه‌ی رای‌گیری با توجه به مجموع قدرت رای‌های آری و خیر مشخص می‌شود. در صورت برابر شدن قدرت رای‌های آری و خیر، این مدیر است که مشخص می‌کند چه تصمیمی گرفته شود. همچنین اگر تمام بازیکنان رای ممتنع بدهند، این مدیر است که مشخص می‌کند چه تصمیمی گرفته شود و علاوه بر آن، نقش رهبر را نیز دریافت کرده و مسئولیت تصمیم خود را می‌پذیرد.

در پایان رای‌گیری، بازیکنی که بیشترین رای را به تصمیم گرفته شده داده نقش رهبر را دریافت می‌کند. برای مثال اگر نتیجه‌ی رای‌گیری خیر باشد و در میان کسانی که رای خیر داده‌اند، شما بیشترین رای (بیشترین قدرت استفاده شده برای رای‌گیری) را داشته باشید، شما رهبر می‌شوید.

اگر دو یا چند بازیکن با قدرت برابری رای به تصمیم گرفته شده داده باشند، این مدیر است که مشخص می‌کند چه بازیکنی رهبر شود. توجه کنید که مدیر می‌تواند برای تصمیمی که جهت شکستن تساوی می‌گیرد، با سایر بازیکنان معامله کند.

تقسیم قدرت

در هر فاز، یک اندوخته‌ی قدرت آزاد وجود دارد که در ابتدای بازی برابر با ۳ است. در پایان هر فاز، بازیکنانی که رای «ممتنع و تقویت» را انتخاب کرده‌اند به طور مساوی اندوخته‌ی قدرت آزاد را بین خود تقسیم می‌کنند و اگر بخش‌پذیر نباشد، باقی‌مانده به فاز بعد منتقل می‌شود.

بعد از تقسیم قدرت میان بازیکنانی که رای ممتنع و تقویت داده‌اند، قدرت رای بازیکنانی که به تصمیم گرفته‌شده رای داده‌اند به اندوخته‌ی قدرت آزاد منتقل می‌شود و قدرت رای بازیکنانی که به تصمیم گرفته‌شده رای نداده‌اند نزد خودشان برمی‌گردد. برای مثال اگر تصمیم «آری» رای بیاورد و شما با قدرت ۵ رای آری داده باشید، ۵ قدرت از شما کم شده و به اندوخته‌ی قدرت آزاد اضافه می‌شود. اگر هم رای خیر داده باشید، قدرتی که برای آن رای استفاده کرده‌اید نزد خودتان بازمی‌گردد.

بدین ترتیب در هر فاز بعد از تقسیم قدرت میان بازیکنانی که رای ممتنع و تقویت داده‌اند، اندوخته‌ی قدرت دوباره از میان تصمیم‌گیرندگان جمع می‌شود و برای فاز بعدی استفاده می‌شود. این یعنی اگر در یک فاز بازیکنان با قدرت‌های زیادی رای بدهند، در فاز بعدی اندوخته‌ی قدرت زیادی برای تقسیم قدرت وجود دارد.

نتیجه‌ی تصمیم

بعد از مشخص شدن نتیجه‌ی رای‌گیری، پیامدهای تصمیم گرفته‌شده مشخص می‌شوند. پیامدهای تصمیم شامل تغییرات منابع و در پی آن تغییر ثبات کشور و شیب رشد منابع تغییر یافته است. همچنین ممکن است با توجه به تصمیم گرفته شده، یک واقعه‌ی تاریخی یا یک رویداد داستانی رقم بخورد.

واقعه‌ی تاریخی و رویداد داستانی را بازیکنی رقم می‌زند که نقش رهبر را در پایان فاز از آن خود کرده است، مگر خود رهبر با فرد دیگری توافق کرده باشد. این یعنی واقعه‌ی تاریخی یا رویداد داستانی در نتیجه‌ی تصمیم آن فاز به نام آن بازیکن ثبت می‌شود.

پایان بازی

پایان هر دور بازی با مرگ، فرار یا برکناری پادشاه در پایان فاز رخ می‌دهد. در صورتی که در یک فاز پادشاه برکنار شود، فرار کند یا بمیرد، بازی در پایان آن فاز به پایان می‌رسد.

برکناری پادشاه

در صورتی که عدد ثبات کشور به ۲۰ برسد، شورا به حدی قدرتمند شده که پادشاه برکنار می‌شود.

فرار پادشاه

در صورتی که عدد ثبات کشور به صفر برسد، وضعیت کشور به حدی خراب است که پادشاه فرار می‌کند.

مرگ پادشاه

پادشاه به صورت تصادفی در پایان یکی از فازهای ۷ تا ۹ بازی جان آفرین تسلیم می‌کند.

با پایان بازی، امتیازات شمرده شده و یک خاندان پیروز آن دور بازی می‌شود. این امتیازات شامل موارد زیر هستند:

امتیاز مثبت از بند منابع نقش مخفی: هر بازیکن بسته به بازه‌ی مشخص شده در نقش مخفی‌اش و تعداد منابع موجود در آن بازه، امتیازی دریافت می‌کند.

امتیاز مثبت از بند سکه‌ی نقش مخفی: هر بازیکن بسته به رتبه‌اش از لحاظ تعداد سکه، با توجه به نقش مخفی‌ای که دارد امتیازی دریافت می‌کند.

امتیاز مثبت یا منفی از نقش علنی: هر بازیکن با توجه به اینکه منبع ذکر شده در نقش علنی‌اش در چه وضعیتی است امتیازی دریافت کرده یا از او کم می‌شود.

امتیاز مثبت برای بیشترین قدرت: بازیکنی که قدرتش در پایان بازی از همه بیشتر است ۲ امتیاز و بازیکنی که از این نظر دوم است ۱ امتیاز اضافه دریافت می‌کند.

با توجه به این امتیازات، بازیکنان رتبه‌بندی شده و برنده‌ی بازی مشخص می‌شود. همچنین بازیکنان با توجه به رتبه‌شان در بازی، طبق جدول زیر امتیاز پرستیژ و یا تاج برای خاندانشان دریافت می‌کنند.

نوع پایان	نفر اول	نفر دوم	نفر سوم	نفر چهارم	نفر آخر
مرگ پادشاه	۴ پرستیژ	۳ پرستیژ	۱ پرستیژ و ۱ تاج	۱ پرستیژ و ۱ تاج	۲ تاج
برکناری پادشاه	۳ پرستیژ	۲ پرستیژ	۱ پرستیژ	۱ پرستیژ	۲ تاج
فرار پادشاه	۲ تاج	۱ تاج	۱ تاج	۱ تاج	۲ پرستیژ

