

جادوگر

* بازیکنان: ۳ تا ۶ کارآموز جادوگری! / * سن: ۱۰ سال به بالا / * زمان بازی: حدوداً ۴۵ دقیقه

* طراح بازی: Ken Fisher / * مترجم: کیومرث قنبری آذر

* اجزاء بازی: ۶۰ «کارت شخصیت»، یک «لوح حقیقت» (صفحه‌ی ثبت امتیازات) و طومار قوانین بازی

* یکی بود، یکی نبود...

در زمان‌های خیلی خیلی دور، هنگامی که «آکادمی مشهور جادوگران» هنوز در «استون‌هنج» برقرار بود، جادوآموزان جوان، برای پرورش قدرت‌های جادویی خویش، در کنار سایر آموزش‌ها، مجبور بودند این بازی را نیز یاد بگیرند؛ این بازی، قدرت پیش‌بینی و پیش‌گویی آنان را افزایش می‌داد. در طول سالیان دراز، درک عمیقی که نسبت به بازی وجود داشت، از بین رفت و «جادوگر» تبدیل شد به یک بازی سرگرم‌کننده که معمولاً کارگراها، کشاورزها و سربازها در مهمان‌خانه‌ها بازی می‌کردند. تنها زمانی که باستان‌شناس مشهور انگلیسی، دکتر «هنش استون»، به کند و کاوی عمیق در «استون‌هنج» پرداخت، حقیقت شکوهمند این بازی، دوباره عیان شد. قوانینی که در ادامه خواهید خواند، بر اساس نسخه‌های باستانی به‌دست آمده از همین کاوش، تنظیم گردیده و تصویرسازی کارت‌ها نیز با حال و هوا و تم باستانی انجام شده‌است...

* چالش

«جادوآموزان» باید تعداد دقیق «تریک»هایی را که در یک دور بازی خواهند بُرد، پیش‌بینی کنند («تریک»: مجموعه‌ی کارت‌های بازی شده که در یک ستون، روی هم قرار گرفته‌اند). پیش‌گویی‌های دُرست، با «امتیازات آزمون» پاداش داده خواهند شد. بازیکنی که در پایان بازی، بیش‌ترین امتیاز را جمع کرده باشد، بازی را بُرده و با لقب «جادوگر دانا» مَفْتخر خواهد شد.

* آماده‌سازی

یکی از بازیکنان، به‌عنوان «مُعتمد» انتخاب می‌شود. «مُعتمد»، اسامی بازیکنان را وارد «لوح حقیقت» کرده و تا پایان بازی، با دقت و امانت، «امتیازات آزمون» آن‌ها را ثبت می‌کند. او هم‌چنین «کارت‌های شخصیت» را بُر زده و بین بازیکنان تقسیم می‌کند.

* کارت‌های شخصیت

- ۴ رنگ متفاوت در بازی وجود دارد: آبی (انسان‌ها) / سبز (الف‌ها) / قرمز (کوتوله‌ها) / زرد (غول‌ها)
- قدرتمندترین (بالاترین) کارت هر رنگ، کارت ۱۳ و ضعیف‌ترین (پایین‌ترین) آن‌ها، کارت ۱ است.
- ۴ کارت «جادوگر» ("Z") همواره «خال حکم» محسوب می‌شوند و از همه‌ی ۱۳ها نیز قدرتمندترند.
- ۴ کارت «دلک» ("N") هیچ‌وقت نمی‌توانند «خال حکم» محسوب شوند و از همه‌ی ۱ها نیز ضعیف‌ترند.

* تقسیمِ کارت‌ها

«جادوآموزان»، در هر دور، تعداد متفاوتی کارت دریافت می‌کنند.
- در دور نخست، به هر بازیکن فقط یک کارت داده می‌شود. بنابراین، در این دور فقط یک «تریک» تشکیل خواهد شد.
- در دور دوم، به هر بازیکن ۲ کارت داده می‌شود. بنابراین، در این دور، ۲ «تریک» برای بردن وجود خواهد داشت.
- در دور سوم، به هر بازیکن ۳ کارت داده می‌شود، در دور چهارم، ۴ کارت و همین‌طور الی آخر... و بالاخره در دور پایانی، همه‌ی کارت‌ها بین بازیکنان تقسیم می‌شود.

کارت‌ها به‌شکل یک ستون -همگی به‌پشت- در وسط میز بازی قرار گرفته و از آن‌جا، بین بازیکنان پخش خواهند شد. در هر نوبت، نفر سمت چپ «مُعتمد» قبلی، «مُعتمد» جدید خواهد بود!

* خالِ حُکم (رنگِ حُکم)

- پس از تقسیمِ کارت‌ها، کارتِ بالاییِ ستونِ کارت‌ها، برگردانده می‌شود. این کارت، «خالِ حُکم» (رنگِ حُکم) این دور را تعیین می‌کند.
- اگر کارتِ برگردانده‌شده، کارت «دلک» باشد، این دور، «خالِ حُکم» نخواهد داشت!
- اگر کارتِ برگردانده‌شده، کارت «جادوگر» باشد، «مُعتمد»، «خالِ حُکم» را تعیین خواهد کرد. او اجازه دارد پیش از تعیینِ «خالِ حُکم»، کارت‌های دست خود را بررسی کند.
- دورِ پایانی، «خالِ حُکم» ندارد زیرا دیگر کارتی باقی نمانده‌است!

* پیش‌بینی

پس از آن‌که همه‌ی «جادوآموزان»، کارت‌های خود را بررسی کردند، هریک پیش‌بینی می‌کنند که در این دور از بازی، چند «تریک» را خواهند برد. بازیکنان، به‌نوبت، عددِ مورد نظرِ خود را به «مُعتمد» می‌گویند؛ اوّل از همه، بازیکن سمت چپ «مُعتمد». این پیش‌بینی‌ها بر روی «لوح حقیقت» ثبت می‌شوند.

* نبرد برای تصاحبِ «تریک»

بازیکن سمت چپ «مُعتمد»، اوّلین کارت را بازی کرده و اوّلین «تریک» را تشکیل می‌دهد. بقیه‌ی «جادوآموزان» نیز -در جهت حرکت عقربه‌های ساعت- این کار را ادامه می‌دهند. هر کارتی که روی کارت دیگری قرار می‌گیرد، باید با آن کارت «هم‌رنگ» باشد. اگر بازیکن، چنین کارتی را در اختیار نداشته باشد، می‌تواند هر کارت دیگری را بیندازد یا از خالِ حُکم استفاده کند.

* نکته: کارت‌های «جادوگر» و «دلک» همیشه می‌توانند روی هر کارت، از هر رنگ، بازی شوند. درعین حال، اگر بازیکن، کارتی هم‌رنگ با کارت قبلی نداشته باشد، مجبور نیست کارت‌های «جادوگر» یا «دلک» را بازی کند.

قدرتمندترین کارت، «تریک» را می‌برد (کارت‌های «جادوگر» حتی از خال‌های حُکم هم قدرتمندترند). برنده، «تریک» بعدی را افتتاح می‌کند؛ * استثناء: در دور اوّل، فقط ۱ «تریک» تشکیل می‌شود.

❖ چه کسی «تریک» را می‌برد؟

- آن که نخستین کارت «جادوگر» را بازی می‌کند...

- یا بالاترین کارت از «خال حکم» را...

- یا بالاترین کارت، هم‌رنگ با آخرین کارت بازی شده را...

❖ اختصاصات «جادوگر» و «دلک»

- وقتی یک «تریک» با یک «جادوگر» افتتاح شود، «جادوآموزان» می‌توانند هر کارت دیگری، از جمله «جادوگر»ها یا «دلک»های دیگر را در آن «تریک» بازی کنند.

- نخستین «جادوگر»ی که بازی شود، «تریک» را می‌برد.

- «جادوگر»ها، «خال حکم» هستند، گرچه، وقتی که کارت اول یک «تریک»، یک «خال حکم» است، نباید بازی شوند.

- وقتی یک «تریک» با یک «دلک» افتتاح شود، «جادوآموزان» می‌توانند هر کارت دیگری را روی آن بازی کنند. سومین کارتی که بازی می‌شود، باید «هم‌رنگ» با دومین کارت بازی شده باشد.

- «دلک»ها هیچ «تریک»ی را نمی‌برند؛ ❖ استثناء: در «تریک»ی که فقط «دلک»ها بازی شده‌اند، نخستین «دلک»،

«تریک» را مال خود می‌کند. این حالت، فقط در بازی‌های ۳ یا ۴ نفره اتفاق می‌افتد.

❖ شمارش «امتیازات آزمون»

جادوآموزی که تعداد «تریک»های به‌دست‌آمده‌ی خود را درست پیش‌بینی کرده باشد، ۲۰ «امتیاز آزمون» می‌گیرد، به‌علاوه‌ی

۱۰ امتیاز به‌ازای هر یک از «تریک»هایی که برده‌است. جادوآموزی که اشتباه پیش‌گویی کرده باشد، به‌ازای هر «تریک»ی که

بیش‌تر یا کم‌تر از پیش‌گویی خود به‌دست آورده باشد، ۱۰ امتیاز منفی می‌گیرد!

❖ مثال

- دور نخست: «توماس» پیش‌بینی کرده بود که «تریک» را نخواهد بُرد. حدس او درست بوده و او ۲۰ امتیاز می‌گیرد. «اوتِه»

می‌خواست «تریک» را ببرد ولی نتوانست. او ۱۰ امتیاز منفی می‌گیرد. «کوبین» پیش‌بینی کرده بود که «تریک» را خواهد بُرد و

همین‌طور هم شد؛ بدین ترتیب، با توجه به ۱۰ امتیاز «تریک»، او مجموعاً ۳۰ امتیاز می‌گیرد.

- دور دوم: «توماس» پیش‌بینی کرده بود که هر دو «تریک» را خواهد بُرد ولی فقط یکی را بُرد؛ نتیجه: او ۱۰ امتیاز منفی می‌گیرد!

«اوتِه» هیچ بُردی برای خودش پیش‌بینی نکرده بود و همین‌طور هم شد؛ او با این پیش‌گویی درست‌اش، ۲۰ امتیاز می‌گیرد!

«کوبین» نیز هیچ «تریک»ی را برای خودش پیش‌بینی نکرده بود ولی یک «تریک» را بُرد؛ بدین ترتیب، او ۱۰ امتیاز منفی می‌گیرد!

❖ پایان بازی

۶۰ «کارت شخصیت» در بازی وجود دارد. بازی ادامه پیدا می‌کند تا این‌که در دور پایانی، همه‌ی کارت‌ها بین بازیکنان تقسیم

شوند. بازی ۶ نفره در ۱۰ دور، بازی ۵ نفره در ۱۲ دور، بازی ۴ نفره در ۱۵ دور و بازی ۳ نفره در ۲۰ دور انجام می‌شود. امتیازات دور

پایانی نیز باید محاسبه شود. جادوآموزی که بیش‌ترین «امتیاز آزمون» را به‌دست آورده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.