

راهنمای بازی



«خالق بازی: ژان لویی روبی را / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

(برای ۳ تا ۶ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ حدود ۳۰ دقیقه)

* اجزاء بازی: یک صفحه‌ی امتیازشماری / ۸۴ کارت / ۶ مهره‌ی بازی در ۶ رنگ مختلف

و ۳۶ توکن رأی‌گیری در ۶ رنگ مختلف، با شماره‌های ۱ تا ۶

* **چیدمان آغاز بازی:** هر بازیکن، یک مهره (یک رنگ) را انتخاب می‌کند و آن را در خانه‌ی آغازین صفحه‌ی امتیازشماری قرار می‌دهد. همه‌ی کارت‌های بازی بر زده شده و به هر بازیکن، ۶ کارت داده می‌شود. کارت‌های باقی‌مانده، ستون کارت‌های «کشیدنی» (بانک کارت) را تشکیل می‌دهند.

در بازی ۴ نفره، هر بازیکن ۴ توکن رأی‌گیری (هم‌رنگ با مهره‌ای که انتخاب کرده) می‌گیرد (توکن‌های ۱ تا ۴).

در بازی ۵ نفره، هر بازیکن ۵ توکن رأی‌گیری (هم‌رنگ با مهره‌ای که انتخاب کرده) می‌گیرد (توکن‌های ۱ تا ۵).

در بازی ۶ نفره، هر بازیکن ۶ توکن رأی‌گیری (هم‌رنگ با مهره‌ای که انتخاب کرده) می‌گیرد (توکن‌های ۱ تا ۶).

نکته‌ی مهم: بازیکنان **نباید** کارت‌های یکدیگر را ببینند!

* چگونگی بازی:

(۱) **نقش بازیکن قصه‌گو:** در هر نوبت از بازی، یکی از بازیکنان، «قصه‌گو» است. این بازیکن، ۶ کارتی را که در دست دارد، بررسی می‌کند. او، بر اساس یکی از کارت‌های خود، به یک **سرنخ** فکر کرده و آن را با صدای بلند اعلام می‌کند (بدون آن که کارت مورد نظر را به دیگران نشان بدهد).

سرنخ می‌تواند آشکالی متفاوت داشته باشد؛ می‌تواند از یک یا چند کلمه تشکیل شده باشد؛ حتی می‌تواند از یک **آوا** (حتی یک صدای نامفهوم!) یا گروهی از چند **آوا** تشکیل شده باشد. می‌تواند در لحظه ساخته شود (به‌صورت بداهه) یا از قبل وجود داشته باشد. می‌تواند بخشی از یک شعر یا ترانه، عنوان یک فیلم، یک ضرب‌المثل یا باشد.

مثال: دن، روبی، کریس، کوپین و اوا بازی را شروع می‌کنند. دن، **قصه‌گوی** این نوبت است. او، از بین ۶ کارتی که در دست دارد، یکی را انتخاب می‌کند و به‌عنوان **سرنخ**، عبارت «آلیس در سرزمین عجایب» را اعلام می‌کند - چون این کارت، او را به یاد افتادن آلیس در لانه‌ی خرگوش می‌اندازد.

انتخاب اولین قصه‌گو: اولین بازیکنی که بتواند برای یکی از کارت‌های دستش، یک **سرنخ** بسازد، به بقیه اعلام کرده و به همین سادگی، تبدیل به اولین قصه‌گو می‌شود.

۲) نقش سایر بازیکنان: سایر بازیکنان، از بین ۶ کارتی که در دست دارند، کارتی را که فکر می‌کنند به بهترین شکل، سرنخ اعلام‌شده را به- تصویر می‌کشد، انتخاب می‌کنند. کارت‌های انتخاب‌شده، در اختیار قصه‌گو قرار می‌گیرد (بدون آن که بازیکنان، کارت‌های یکدیگر را ببینند).

مثال: اِوا، از بین ۶ کارتی که در دستش دارد، کارتی را که تصویر یک خرگوش را در خود دارد، انتخاب می‌کند چون فکر می‌کند که این کارت به بهترین شکل ممکن، سرنخ دَن را به تصویر می‌کشد - زیرا این کارت، او را به یاد خرگوش سفید، شخصیت معروف داستان آلیس در سرزمین عجایب می‌اندازد. اِوا، کارت انتخابی‌اش را به شکلی که بقیه نبینند، به دن می‌دهد؛ روبی، کریس و کوبین نیز چنین کاری را انجام می‌دهند.

۳) رو کردن کارت‌ها: قصه‌گو، کارت‌هایی را که از دیگران گرفته همراه با کارت انتخابی خودش بُر می‌زند. کارت‌های بُر زده‌شده، به‌توسط قصه‌گو و به‌صورت اتفاقی، در کنار قسمت‌های شماره‌گذاری‌شده‌ی صفحه‌ی امتیازشماری چیده می‌شوند.

مثال: دَن - که قصه‌گوی این نوبت است - کارت خودش و کارت‌هایی را که ۴ بازیکن دیگر به او داده‌اند، بُر می‌زند و سپس این ۵ کارت را در کنار ۵ قسمت شماره‌گذاری‌شده‌ی اول صفحه‌ی امتیازشماری می‌چیند.

۴) رأی‌گیری و تلاش برای پیدا کردن کارت قصه‌گو: هدف سایر بازیکنان، پیدا کردن کارت قصه‌گو از بین همه‌ی کارت‌های «رو شده» است. هر بازیکنی، مخفیانه، به کارتی که فکر می‌کند مربوط به قصه‌گوست، رأی می‌دهد. خود قصه‌گو رأی نمی‌دهد! برای رأی دادن، هر بازیکنی (بجز قصه‌گو) یکی از توکن‌های رأی‌گیری خود را که شماره‌اش، شماره‌ی قسمتی از صفحه است که او فکر می‌کند کارت قصه‌گو در کنارش قرار دارد، جلوی روی خودش می‌گذارد (البته توکن را به‌پشت می‌گذارد تا دیگران نتوانند رأی او را ببینند).

مثال: اِوا می‌داند که کارت شماره‌ی ۴ (کارتی که تصویر خرگوش را دارد) مربوط به دَن نیست، چون مربوط به خود اِواست! حالا او باید بین شماره‌های ۱، ۲، ۳ و ۵، یکی را انتخاب کند؛ پس از کمی بررسی، احساس می‌کند که کارت شماره‌ی ۱ بیش‌از بقیه‌ی کارت‌ها، او را به یاد داستان «آلیس» می‌اندازد پس تصمیم می‌گیرد که به همین کارت (کارت ۱) رأی بدهد و توکن شماره‌ی ۱ خود را به‌پشت، پیش روی خودش می‌گذارد.

نکته‌ی مهم: در هیچ شرایطی، هیچ بازیکنی حق ندارد که به کارت انتخابی خودش رأی بدهد!

۵) رو کردن رأی‌ها: وقتی که همه‌ی بازیکنان رأی دادند، توکن هر بازیکنی رو می‌شود و روی کارتی که او به آن رأی داده، قرار می‌گیرد. سپس قصه‌گو، کارت خودش را به دیگران معرفی می‌کند.

مثال: ۴ حریف دَن، رأی‌شان را داده‌اند. توکن‌ها هم رو شده‌اند. اِوا که به کارت شماره‌ی ۱ رأی داده، توکن خودش را روی آن کارت می‌گذارد و بقیه‌ی بازیکنان نیز به همین شکل عمل می‌کنند. کریس و روبی، به کارت شماره‌ی ۳ رأی داده‌اند و کوبین، به کارت شماره‌ی ۴ رأی داده‌است. دن، کارت خودش را معرفی می‌کند و توضیحات لازم را درباره‌ی سرنخ خودش می‌دهد. فقط کریس و روبی موفق شده‌اند کارت اصلی (کارت قصه‌گو) را پیدا کنند.

۶) امتیازشماری:

- اگر همه‌ی حریفان بتوانند کارت قصه‌گو را پیدا کنند (تشخیص دهند)، قصه‌گو - هیچ - امتیازی نمی‌گیرد ولی بقیه‌ی بازیکنان، هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند.

- اگر هیچ‌یک از حریفان نتوانند کارت قصه‌گو را پیدا کنند (تشخیص دهند)، قصه‌گو - هیچ - امتیازی نمی‌گیرد ولی بقیه‌ی بازیکنان هرکدام ۲ امتیاز می‌گیرند. امتیاز ویژه: هر بازیکن، به‌ازای هر رأیی که دیگران به کارت انتخابی او داده باشند، یک امتیاز اضافی می‌گیرد.

- اگر دست کم یک بازیکن (ولی نه همه‌ی بازیکنان) بتواند کارت **قصه‌گو** را پیدا کند (تشخیص دهد)، **قصه‌گو ۳ امتیاز** می‌گیرد. بازیکنانی که موفق به پیدا کردن کارت **قصه‌گو** شده‌اند، هر کدام **۳ امتیاز** می‌گیرند. **امتیاز ویژه:** هر بازیکن (بجز **قصه‌گو**)، به‌ازای هر رأیی که دیگران به کارت انتخابی او داده باشند، یک **امتیاز اضافی** می‌گیرد.

مثال: ۲ بازیکن، کارت **قصه‌گو** را تشخیص داده‌اند ولی **همه نتوانسته‌اند** این کار را بکنند! بنابراین، امتیازات، بر اساس حالت سوم امتیازشماری تقسیم خواهد شد: **دُن، قصه‌گو، ۳ امتیاز** می‌گیرد. کریس و روبی - که کارت **دُن** را تشخیص داده‌اند - هر کدام **۳ امتیاز** می‌گیرند. کریس، **۱ امتیاز** اضافی می‌گیرد چون کارتش (کارت شماره‌ی ۱) یک رأی آورده‌است. اِوا هم فقط **۱ امتیاز** می‌گیرد؛ یک امتیاز ویژه؛ زیرا کوبین، به کارت او (کارت خرگوش سفید) رأی داده‌است. خود کوبین هم هیچ امتیازی نمی‌گیرد!

۷) پیشرفت روی صفحه‌ی امتیازشماری: هر بازیکنی، مهره‌اش را به‌اندازه‌ی تعداد امتیازاتی که گرفته، روی صفحه به جلو می‌برد.

۸) پایان یک دور بازی: کارت‌های بازی شده، از بازی بیرون گذاشته می‌شوند. هر بازیکن، یک کارت جدید از ستون کارت‌های کشیدنی (بانک کارت) برای خود می‌کشد و تعداد کارت‌های دستش را دوباره به **۶** می‌رساند. **قصه‌گوی** دور جدید، بازیکن سمت چپ **قصه‌گوی** دور قبل است. حالا یک دور جدید شروع می‌شود...

* **پایان بازی:** وقتی که یکی از بازیکنان، به امتیاز **۳۰** برسد یا ستون کارت‌های کشیدنی (بانک کارت) کاملاً خالی شود، بازی تمام شده و بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، بازی را می‌برد.

* **تغییرات قوانین برای بازی ۳ نفره:**

- بازیکن‌ها به‌جای **۶** کارت، **۷** کارت می‌گیرند و هر بازیکن، **۵** توکن رأی‌گیری با شماره‌های **۱** تا **۵** می‌گیرد.

- وقتی که **قصه‌گو**، **سرنخ** خودش را اعلام کرد، **۲** بازیکن دیگر، هر کدام **۲** کارت به او می‌دهند (به‌جای **۱** کارت در حالت معمول). پس در مرحله‌ی بعد، **۵** کارت رو می‌شوند.

- اگر فقط یکی از بازیکنان بتواند کارت **قصه‌گو** را پیدا کند، او و **قصه‌گو** هر کدام **۴ امتیاز** می‌گیرند (به‌جای **۳** امتیاز). در پایان هر دور، همه‌ی بازیکنان دوباره کارت میکشند تا دست‌شان دوباره **۷** تایی بشود.

* خالق بازی: ژان لویی روبی‌را * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: **۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸** *

* Follow us on Instagram and Telegram: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *