



«حملة ارواح! (۲)» / «GeistesBlitz! (2)»

(برای ۲ تا ۸ بازیکن، ۸ سال به بالا، زمان بازی: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه)

- بازی حمله‌ی ارواح (۲) این قابلیت را دارد که به طور مستقل بازی شود یا این که با بازی حمله‌ی ارواح ترکیب شده و بازی جدیدی را به نام «حملة ارواح + حمله‌ی ارواح (۲)» به وجود بیاورد.

اجزاء بازی: ۵ آیتم بازی: خانم روح سفید رنگ، حوله‌ی قرمز رنگ، قورباغه‌ی سبز رنگ، بُرس آبی رنگ و وان حمام خاکستری رنگ؛ ۶۰ کارت بازی (شکل ۱).

آماده سازی: ۵ آیتم بازی را در وسط میز بازی بچینید. کارت‌های بازی را بُر بزنید و به پشت، بر روی میز بگذارید!

قوانین اصلی: آیتم را بقاپید!

چگونگی بازی: یکی از بازیکن‌ها، اولین کارت را برمی‌گرداند به طوری که بقیه‌ی بازیکن‌ها هم‌زمان بتوانند آن را ببینند. اکنون هر بازیکن باید سعی کند که به سرعت - برق، آیتم مورد نظر را بقاپد! آیتم درست، آیتمی است که در تصویر روی کارت، با رنگ اصلی خودش دیده شود؛ مثلاً «بُرس آبی» یا «حوله‌ی قرمز» (شکل ۲). اگر هیچ یک از آیتم‌ها در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده نشود، بازیکن‌ها باید آیتمی را بردارند که نه خودش و نه رنگ اصلی‌اش، هیچ کدام در تصویر روی کارت دیده نمی‌شوند.

مثال: (شکل ۳) این تصویر، یک روح خاکستری و یک بُرس قرمز را نشان می‌دهد. در بین آیتم‌ها، روح خاکستری یا بُرس قرمز وجود ندارد بنابراین شما باید «قورباغه‌ی سبز» را بقاپید! زیرا نه خودش و نه رنگ اصلی‌اش (سبز) در تصویر روی کارت دیده نمی‌شوند.

اگر شما آیتم درست را برداشته باشید، کارت مربوط به آن را به عنوان جایزه برداشته و در مقابل خود قرار می‌دهید. آیتم قاپیده شده دوباره به میز بازی برمی‌گردد. سپس یکی دیگر از بازیکنان، کارت بعدی را برمی‌گرداند.

قوانین بازی پیشرفته:

الف) قورباغه‌ی سخنگو! اگر تصویر روی کارت، قورباغه را نشان بدهد، بازیکنان نباید آیتم مورد نظر را "بردارند" بلکه باید نام آن را فریاد بزنند! (شکل ۴): جواب صحیح، فریاد زدن نام «وان حمام خاکستری رنگ» است (و نه "برداشتن آن")!

ب) قورباغه به دو زبان حرف می‌زند! اگر قورباغه یا هر آیتم دیگری در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده شود، شما باید نام آیتم درست را به یک زبان خارجی فریاد بزنید! (شکل ۵): جواب صحیح فریاد زدن کلمه‌ی «Ghostess» یا «Geistin» است! (نباید بگویید «روح»!)

اگر هیچ یک از دو آیتم در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش نشان داده نشده باشد، باید نام آیتم درست را به زبان فارسی فریاد بزنید!

قبل از شروع، بازیکنان باید زبان خارجی مورد استفاده در بازی را انتخاب کنند! لیست نام آیتم‌ها به چهار زبان مختلف داخل دفترچه‌ی راهنما موجود است.

ج) چه چیزی با حوله خشک شده است؟! اگر تصویر روی کارت، حوله را نشان بدهد، شما باید دنبال آیتمی بگردید که هم رنگ حوله‌ی درون تصویر باشد. اگر پای قورباغه هم در میان باشد، باید نام آیتم درست را فریاد بزنید! در غیر این صورت، آیتم را بقاپید! (شکل ۶): جواب درست، «بُرس آبی رنگ» است.

مثال‌هایی برای بازی پیشرفته:

مثال اول: وجود حوله با رنگ آبی در تصویر (که هم رنگ بُرس است) + وجود قورباغه: جواب درست، فریاد زدن نام «بُرس» است.

مثال دوم: وجود حوله با رنگ خودش در تصویر + وجود قورباغه: جواب درست، فریاد زدن نام «حوله» است به زبان خارجی (مثلاً «Towel» یا «Handtuch»!)

توجه! هر بازیکن فقط یک فرصت برای اشاره به جواب درست دارد. اگر یکی از بازیکن‌ها...

فریاد بزند در حالی که باید آیتم را برمی داشته... یا... آیتم را بردارد در حالی که باید فریاد می زده... یا

یک آیتم نادرست را بردارد یا نام آیتم نادرست را فریاد بزند... یا... یک آیتم را بردارد و نام یک آیتم را فریاد بزند...

باید یکی از کارت هایی را که بُرده است، پس بدهد! (به شرط آن که چیزی بُرده باشد!)

بازیکنی که در این نوبت، آیتم درست را برداشته باشد یا نام آیتم درست را فریاد زده باشد، این کارت (یا کارت های) پس داده شده را نیز به عنوان جایزه ی اضافی برای خود برمی دارد.

اگر همه ی بازیکنان اشتباه کرده باشند، هیچ کس کارتی را بر نمی دارد بلکه هر بازیکن یکی از کارت های خود را پس می دهد که به همراه کارت اصلی بر گردانده شده، یک «فوق جایزه» را تشکیل می دهند. سپس بازیکن بعدی، کارت بعدی را بر می گرداند و اگر کسی جواب درست بدهد، کارت برگردانده شده را به همراه همه ی کارت های «فوق جایزه» می بُرد!

پایان بازی: بازی وقتی به پایان می رسد که همه ی کارت ها برگردانده شده باشند. بازیکنی که بیشترین کارت را بُرده و در مقابل خود داشته باشد، برنده ی بازی است.

«GeistesBlitz + GeistesBlitz (2)»

آماده سازی: آیتم های بازی GeistesBlitz (گروه قصر) و آیتم های بازی (2) GeistesBlitz (گروه حمام) را در دو دسته ی مُجزاً رو به روی هم، وسط میز بازی بچینید! برای یک بازی معمولی، نیمی از کارت های هر بازی را بردارید و باهم بُر بزنید و به پشت، در کنار آیتم ها بگذارید!

چگونگی بازی: کارت اول را برگردانید و در میان دو دسته ی آیتم ها بگذارید! به طور کلی، همه ی قوانین مربوط به هر دو بازی، در این بازی سوّم نیز اجرا می شود. وقتی کارتی با آیتم های گروه قصر بر می گردد، شما باید در بین آیتم های گروه قصر به دنبال جواب درست بگردید و وقتی کارتی با آیتم های گروه حمام بر می گردد، شما باید در بین آیتم های گروه قصر به دنبال جواب درست بگردید!

- آن چه که تصویر روی کارت نشان می دهد:

- آن چه که شما باید انجام بدهید:

آیتمی را با رنگ اصلی خودش نشان می دهد

آن آیتم را بردارید!

هیچ آیتمی را با رنگ اصلی اش نشان نمی دهد

آیتمی را بردارید که نه خودش و نه رنگ اصلی اش، هیچ کدام در تصویر دیده نمی شوند!

قورباغه یا کتاب را نشان می دهد

نام آیتم درست را فریاد بزنید!

قورباغه را نشان می دهد و یکی از آیتم ها را با رنگ اصلی اش

نام آن آیتم را به زبان خارجی فریاد بزنید!

حوله را نشان می دهد

آیتمی را که به رنگ حوله ی درون تصویر است، بردارید!

قانون جدید بازی ترکیبی:

پرش به اتاق دیگر: اگر تصویر روی کارت، یکی از آیتم ها را با رنگ اصلی اش نشان دهد، شما نباید دنبال آن آیتم بگردید بلکه باید آیتم هم رنگ آن را از گروه دیگر آیتم ها بردارید!

مثال: وجود قورباغه در تصویر + وجود بُرس با رنگ اصلی اش (آبی): جواب درست، فریاد زدن نام «کتاب» (هم رنگ بُرس در گروه دیگر آیتم ها) به زبان خارجی است (مثلاً «Book» یا «Buch»!)

* ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* برای شرکت در قرعه کشی و عضویت در کلوب بازی های فکری، عدد ۱ را به شماره ی ۱۰۰۱۶۹۸۹ پیامک کنید *

* خالق بازی: ژاک زیمه * مترجم: کیومرث قنبری آذر *