



www.LBmind.com

حمله ارواح (Geistebnitz)

یک بازی واکتشی به سرعت صاعقه برای 2 تا 8 ذهن شاداب، 8 سال به بالا
طراح جکونز زیبت
داستان و هدف بازی

روح خانه، بالدین، در سرداب قلعه دوربینی قدیمی پیدا کرد. او بلافاصله از اشیائی که دوست داشت هنگام شکار در خانه ناپدید کند عکس گرفت... البته از خودش هم همینطور.
متأسفانه دوربین جادویی عکس‌های زیادی با رنگ‌های اشتباه می‌گیرد. گاهی بطری سبز، سفید میفتد و در مواقع دیگر آبی.
بالدین به عکس‌ها نگاه می‌کند و دیگر به خاطر نمی‌آورد قصد داشته چه چیزهایی را این بار ناپدید کند. می‌تواند به او در شکارش کمک کنید و به سرعت نام مورد صحیح را بگویید، یا حتی خود شما ناپدیدش کنید؟ اگر موارد درست را به سرعت برابید، شانس بردتان بسیار بالاست...

اجزاء بازی

5 قطعه بازی (روح، صندلی، بطری، کتاب، موش)
60 کارت (عکس‌ها)

چینش

5 قطعه بازی را دایره‌وار در وسط میز قرار دهید. کارت‌ها را کاملاً بُر بزنید و پشت و رو به صورت یک دسته بگذارید.

شیوه اول

قطعات را برابید

مراحل بازی

هر بازیکنی که آخرین نفری باشد که در یک سرداب بوده، کارت رویی را طوری که همه بازیکنان بتوانند همزمان آن را ببینند برمی‌گرداند. حالا با استفاده از یک دست به سرعت برق سعی کنید شیئی مورد نظر را بردارید که تصویر آن روی کارت با رنگ اصلیش آمده، به عنوان مثال کتاب آبی یا صندلی قرمز.
اگر تصویری با رنگ اصلیش روی کارت نبود چه؟ در این مورد شیئی را برمی‌دارید که روی کارت ترسیم نشده و رنگ اصلی آن روی کارت نشان داده نشده باشد.
مثال: این کارت یک روح آبی و یک موش قرمز را نشان می‌دهد. ولی هیچ کدام از اشیاء ما روح آبی یا موش قرمز نیستند. حالا شما باید بطری (سبز) را بردارید زیرا نه بطری و نه رنگ سبز روی کارت دیده نمی‌شوند.

اگر شما شیئی درست را بردارید، کارت نمایان شده را به عنوان جایزه به پشت درکنار خود روی زمین می‌گذارید و سپس کارت بعدی را برمی‌دارید.
هر کدام از شما تنها می‌تواند یک شیئی بردارید. اگر شیئی اشتباهی را بردارید، یکی از کارت‌های خود را پس می‌دهید (مشروط بر آن که کارتی داشته باشید). بازیکنی که شیئی درست را برداشته باشد علاوه بر کارت اول، این کارت(ها) را نیز صاحب می‌شود.

پایان بازی و محاسبه امتیازات: بازی زمانی به پایان می‌رسد که دیگر کارتی از دسته کارت‌ها نمانده باشد. بازیکنی که بیشترین کارت را جمع کرده، برنده است.

شیوه دوم

برداشتن یا فریاد زدن؟

مراحل بازی

تغییرات زیر در این شیوه بازی اعمال می‌شود:

اگر کارت، تصویر یک کتاب را نشان دهد، بازیکنان نباید شیئی را بردارند بلکه باید نام شیئی مورد نظر را فریاد بزنند. اگر تصویر کتاب روی کارت نباشد، مثل قبل باید اشیاء را بردارند.
مثال:

1. بازیکنی که سریع‌تر از دیگران فریاد بزند "کتاب" کارت به او می‌رسد.
2. بازیکنی که سریع‌تر از دیگران فریاد بزند "روح" کارت به او می‌رسد.
3. بازیکنی که سریع‌تر از دیگران "روح" را بردارد کارت به او می‌رسد.
4. بازیکنی که سریع‌تر از دیگران "کتاب" را بردارد کارت به او می‌رسد.

توجه

هرکدام از شما تنها یک فرصت دارید. هر فردی که

فریاد بزند در حالی که باید شیئی را برمی‌داشت یا

شیئی را بردارد در حالی که باید نام آن را فریاد می‌زد یا

نام شیئی را فریاد بزند یا بردارد که شیئی مورد نظر نیست یا

هم نام شیئی را فریاد بزند هم آن را بردارد

... باید یکی از کارت‌هایش را پس بدهد (مشروط بر آن که کارتی داشته باشد).

بازیکنی که شیئی درست را برداشته باشد یا نام درستی را فریاد زده باشد، صاحب این کارت(ها) می‌شود.

اگر این بازیکن نیز اشتباهی کرده باشد، هیچ کارتی به او تعلق نمی‌گیرد. او نیز باید یکی از کارت‌هایش را پس بدهد. در این حالت، همه کارت‌ها شامل کارت دیده شده- زیر دسته کارت‌ها برمی‌گردند.

بازیکنی که شیئی درست را برداشته/نام درست را فریاد زده باشد، کارت بعدی را برمی‌گرداند (طوری که همه بتوانند در یک زمان آن را ببینند).