



کاریبو کمپ (Karibou Camp)

اجزاء بازی (شکل 1): ۴۹ کارت حیوانات (۷ گونه‌ی مختلف، از هر کدام ۷ کارت) (شکل 1a)، ۷ کارت شکارچی (شکل 1b)، ۸ کاشی گرد با تصویر حیوانات و نشانه‌های آن‌ها (شکل 1c)، ۳ جفت کارت تیم و یک کارت "کابوتی" (شکل 1d)، یک "گیگاپاون" [مُهره‌ی پلاستیکی قرمز رنگ] (شکل 1e)، ۷ صفحه‌ی امتیازبندی (شکل 1f) و دفترچه‌ی قوانین بازی.

موضوع بازی: در "کاریبو کمپ" بازیکنان، برای خود هم‌تیمی‌هایی پیدا کرده و سعی می‌کنند با تعویض کارت‌های دستشان با کارت‌های روی میز، یک خانواده از حیوانات را جمع کنند. وقتی که بازیکنی، یک خانواده‌ی کامل را جمع کرد، باید سعی کند خانواده‌ی مورد نظر را به هم‌تیمی خود معرفی کند! اگر بازیکن هم‌تیمی، متوجه این اطلاع‌رسانی شود، بلافاصله گیگاپاون را برداشته و روی کاشی گردی که تصویر حیوانی را نشان می‌دهد که او فکر می‌کند متوجه‌اش شده، می‌گذارد! اما باید مراقب بود: بازیکنان دیگر می‌توانند در هر لحظه از بازی در کار شما دخالت کرده و امتیازات شما را مال خود کنند! اولین بازیکنی که ۹ امتیاز بگیرد، دور را بُرده و سردسته‌ی کمپ می‌شود!

آماده‌سازی (شکل 2: مثالی برای چیدمان آغازین یک بازی ۵ نفره):

۱) بر اساس تعداد بازیکنان، از تعداد کارت‌های تیم زیر استفاده کنید: یک تیم، از دو کارت همسان تشکیل می‌شود (کارت "کابوتی" فقط در صورتی که تعداد بازیکنان فرد باشد، مورد استفاده قرار می‌گیرد):

تعداد بازیکنان	۳	۴	۵	۶	۷
تعداد تیم‌های ۲ نفره	۱	۲	۲	۳	۳
(دامپزشک، عکاس یا جنگل‌بان)					
کابوتی (یک بازیکن تنها)	بله!	نه!	بله!	نه!	بله!

مثال برای بازی ۵ نفره: بازیکنان دو تیم تشکیل می‌دهند و از کارت کابوتی هم استفاده می‌کنند. آن‌ها تصمیم می‌گیرند که با تیم‌های دامپزشک و عکاس بازی کنند. تیم جنگل‌بان نیز به جعبه‌ی بازی برمی‌گردد. بازیکنان، کارت کابوتی را هم به ۴ کارتی که انتخاب کرده‌اند، اضافه می‌کنند.

۲) کارت‌های تیم بُر خورده و به پشت قرار می‌گیرند. به هر بازیکن، یک کارت (بصورت اتفاقی) داده می‌شود. که آن را رو کرده و به بقیه نشان می‌دهد. بازیکنانی که کارت‌های تیم مثل هم دارند، برای این دور از بازی، هم‌تیمی می‌شوند.

نکته: برای بازی ۲، ۵ و ۷ نفره، کابوتی به‌تنهایی (بدون هم‌تیمی) بازی می‌کند (برای اطلاعات بیشتر، قوانین پایانی را ببینید)!

۳) هر بازیکن یک صفحه‌ی امتیازبندی می‌گیرد. گیگاپاون وسط میز بازی گذاشته شده و ۸ کاشی گرد نیز دور آن چیده می‌شوند.

۴) همه‌ی کارت‌های حیوانات را بُر بزنید و به هر بازیکن، ۵ کارت بدهید. اگر به بازیکنی، ۴ یا ۵ حیوان یکسان برسد، او همه‌ی کارت‌هایش را پس داده و ۵ کارت جدید می‌گیرد.

۵) به نسبت تعداد بازیکنان، تعدادی کارت حیوانات، به پشت، در وسط میز بازی بگذارید:

- بازی ۳ نفره: ۳ کارت حیوانات

- بازی ۴ یا ۵ نفره: ۴ کارت حیوانات

- بازی ۶ یا ۷ نفره: ۵ کارت حیوانات

سایر کارت‌های حیوانات، یک ستون کارت را در کنار محوطه‌ی بازی تشکیل می‌دهند.

چگونگی بازی: برای آغاز بازی، بازیکنان فریاد می‌زنند "کاریبو کمپ!" و سپس هم‌زمان کارت حیواناتشان را در وسط میز بازی رو می‌کنند. سپس بازیکنان می‌توانند کارت‌های دستشان را - طبق قوانینی - با کارت‌های روی میز مبادله کنند:

- بازیکنی که می‌خواهد یکی از کارت‌هایش را عوض کند، آن کارت را وسط میز بازی گذاشته و در عوض، یکی از کارت‌های موجود روی میز را برمی‌دارد.

- کارت‌های شکارچی نمی‌توانند مبادله شوند.

پایان مبادله:

- وقتی یک بازیکن، یک کارت شکارچی وسط میز بازی بگذارد و بگوید "شکارچی!"، مبادله بلافاصله متوقف می‌شود (حیوانات فرار می‌کنند)!

- یا همه‌ی بازیکنان مبادله‌ی خود را انجام دهند.

وقت تصفیه: اگر "تصفیه" به‌خاطر ظاهر شدن یک کارت شکارچی صورت بگیرد، بازیکنی که آن کارت را بازی کرده، یک کارت به دستش اضافه می‌کند؛ یا از وسط میز برمی‌دارد یا بالاترین کارت ستون کارت‌های حیوانات را برمی‌دارد. هیچ مبادله‌ای در طول "تصفیه" مُجاز نیست! اگر بازیکن دیگری، کارت کم داشته باشد، باید از روی ستون کارت‌های حیوانات یک کارت بردارد.

کارت‌های حیوانات که هنوز روی میز هستند، از بازی خارج شده و کارت‌های جدید، به پشت، جایگزین آن‌ها می‌شوند (تعداد کارت‌ها، مثل آغاز هر دور، به تعداد بازیکنان بستگی دارد).

سپس بازیکنان دوباره فریاد می‌زنند "کاریبو کمپ!"، سپس کارت‌های حیوانات را رو کرده و دوباره مبادله را آغاز می‌کنند و همین‌طور الی آخر...

نشانه‌ها: در هر زمانی از یک دور بازی، به محض این که یک بازیکن، دقیقاً ۵ حیوان یکسان در دستش جمع کرد، باید آن حیوان را با بروز نشانه‌هایی زیرکانه به هم‌تیمی خود معرفی کند! هر حیوان در این بازی به یکی از اعضای بدن مربوط شده است که بازیکن باید از آن برای ارتباط با هم‌تیمی‌اش استفاده کرده و به هم‌تیمی‌اش بگوید که خانواده‌ی کدام حیوان را در دست خود دارد:

گوزن شمالی [کاریبو] (زبان) / راسو (بینی) / خرس (دندان) / سنگ آبی (چشم) / راگون (دست) / سنجاب (گوش) / اردک (گردن)

اگر بازیکنی ببیند که هم‌تیمی‌اش دارد نشانه‌هایی بروز می‌دهد، به سرعت گیگاپاون را برداشته و روی کاشی حیوان مورد نظر می‌گذارد.

مثال: پیتر و کریستوفر هم‌تیمی هستند. پیتر هم‌اکنون ۵ راسو در دستش جمع کرده است و سعی می‌کند که خیلی زیرکانه نوک بینی‌اش را تکان دهد تا به کریستوفر بفهماند که خانواده‌ی راسو را در اختیار دارد. با دیدن این نشانه از طرف هم‌تیمی‌اش، کریستوفر سریعاً گیگاپاون را برداشته و بر روی کاشی راسو می‌گذارد.

اگر بازیکنی ببیند که هم‌تیمی‌اش دارد نشانه‌هایی بروز می‌دهد ولی نفهمد که منظور او کدام حیوان است، باز هم می‌تواند گیگاپاون را بردارد و این بار، روی کاشی گردی بگذارد که تصویر همه‌ی حیوانات را نشان می‌دهد. در این صورت، تیم امتیاز کمتری می‌گیرد ولی دست‌کم از این که تیم مقابل بتواند این علامت دادن را زودتر تشخیص دهد، جلوگیری می‌شود.

مثال: نیکلاس هم‌تیمی سایمون است. نیکلاس ۵ خرس در دستش جمع کرده است. او برای این که نشانه‌ای به سایمون بروز دهد، با زبانش، دندان‌هایش را لیس می‌زند! سایمون متوجه نمی‌شود که منظور نیکلاس، خرس است یا گوزن (دندان یا زبان)! و چون مطمئن نیست، بلافاصله گیگاپاون را برداشته و روی کاشی‌ای که تصویر همه‌ی حیوانات را نشان می‌دهد، قرار می‌دهد.

اگر بازیکنی، یکی از حریفان را ببیند که دارد نشانه‌ای به هم‌تیمی‌اش بروز می‌دهد، می‌تواند فوراً گیگاپاون را برداشته و اسم بازیکنی را که می‌خواهد متهم کند، می‌گوید. او می‌تواند حتی امتیازات بیشتری نیز بگیرد، به شرط آن که گیگاپاون را روی کاشی گرد درست بگذارد (یعنی کاشی مربوط به همان حیوانی که خانواده‌اش در دست بازیکن حریف جمع شده)؛ ولی می‌تواند گیگاپاون را بر روی کاشی‌ای بگذارد که همه‌ی حیوانات را نشان می‌دهد.

امتیاز بندی: به محض آن که گیگاپاون روی یک کاشی گرد قرار بگیرد، دور بازی تمام می‌شود. بازیکنی که خانواده‌ی حیوان را جمع کرده (یا متهم شده) کارت‌هایش را به همه نشان می‌دهد و سپس امتیازها تقسیم شده و روی صفحه‌ی امتیاز بندی ثبت می‌شود:

- بازیکنی که خانواده‌ی یک حیوان را جمع کرده و هم‌تیمی‌اش گیگاپاون را روی کاشی گردست گذاشته باشد، هر کدامشان ۲ امتیاز می‌گیرند (شکل 3a).
- بازیکنی که خانواده‌ی یک حیوان را جمع کرده و هم‌تیمی‌اش گیگاپاون را روی کاشی همه‌ی حیوانات گذاشته باشد، هر کدامشان ۱ امتیاز می‌گیرند (شکل 3b).
- بازیکنی که نشانه‌ی بروز داده شده‌ی دیگری را دیده و گیگاپاون را روی کاشی گردست گذاشته باشد، ۲ امتیاز می‌گیرد (شکل 3c).
- بازیکنی که نشانه‌ی بروز داده شده‌ی دیگری را دیده و گیگاپاون را روی کاشی همه‌ی حیوانات گذاشته باشد، ۱ امتیاز می‌گیرد (شکل 3d).
- اگر اشتباهی شده باشد، اگر خانواده‌ی حیوان کامل نباشد، یا اگر کامل باشد ولی گیگاپاون روی کاشی گردست قرار نگرفته باشد، یا اگر کسی بی دلیل کسی را متهم کرده باشد، همه‌ی بازیکنان، بجز تیم یا متهم‌کننده‌ای که اشتباه کرده است، هر کدام ۱ امتیاز می‌گیرند.

مثال: کریستوفر سرش را تکان می‌دهد که باعث می‌شود سایمون فکر کند او خانواده‌ی اردک‌ها را در اختیار دارد. سایمون بلافاصله گیگاپاون را برداشته و روی کاشی اردک می‌گذارد و کریستوفر را متهم می‌کند. ولی بعداً مشخص می‌شود که کریستوفر گردن‌درد داشته (!) یا مثلاً می‌خواسته که بقیه را فریب دهد و کارت‌هایش را رو کرده و نشان می‌دهد که هنوز بسیاری حیوانات مختلف را در دستش دارد. همه، بجز سایمون که اشتباه کرده، ۱ امتیاز می‌گیرند.

وقتی که امتیازات تقسیم شدند، دوباره کارت‌های حیوانات بُر زده می‌شوند و دور جدیدی از بازی آغاز می‌شود. کارت‌های تیم بُر زده می‌شوند و دوباره به شکل اتفاقی بین بازیکنان پخش می‌شوند. سپس هر بازیکن ۵ کارت حیوانات می‌گیرد و همین‌طور الی آخر...

کابوتی: در بازی ۲، ۵ یا ۷ نفره، بازیکنی که تک (بدون هم‌تیمی) باقی می‌ماند، کارت "کابوتی" را می‌گیرد. او در شروع دور بازی هم به جای ۵ کارت، ۶ کارت می‌گیرد. هدف او جمع کردن ۶ حیوان هم‌خانواده است. به محض آن که موفق شد، گیگاپاون را برداشته و روی کاشی گردست می‌گذارد و ۲ امتیاز می‌گیرد. هیچ‌کس نمی‌تواند کابوتی را متهم کند ولی کابوتی می‌تواند دیگران را متهم کند.

پایان بازی: امتیازات در طول بازی مخفی می‌مانند. به محض این که بازیکنی به امتیاز ۹ یا بیشتر رسیده، بازی را می‌برد. اگر چند نفر هم‌زمان به ۹ امتیاز یا بیشتر برسند، کسی که امتیازش بیشتر باشد، بازی را می‌برد. اگر امتیازات مساوی باشد، پیروزی بین بازیکنان تقسیم می‌شود!

* مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* از سایت ما دیدن فرمایید: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸ *

* Follow us on Instagram and Telegram: @LBMind *