



۲ تا ۴ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ ۳۰ دقیقه

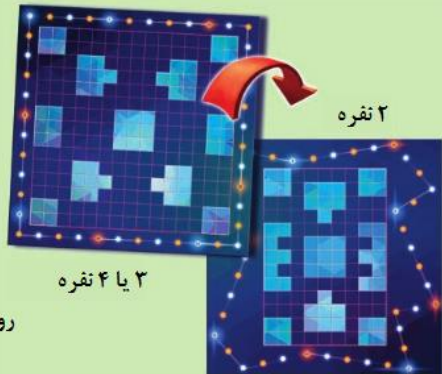
طراح بازی: «Jakob Andrusch» / مترجم: «کیومرث قنبری آذر»

اجزاء بازی:

* یک صفحه بازی دورو

یک رو برای بازیهای سه نفره و چهار نفره...

روی دیگر برای بازی دو نفره...



* ۴ کیف پارچه ای



* ۴ نشاتگر آغاز در ۴ رنگ مختلف



* ۴ نشاتگر امتیاز در ۴ رنگ مختلف



* ۹۶ توکن نور

۲۴ توکن از ۴ رنگ مختلف

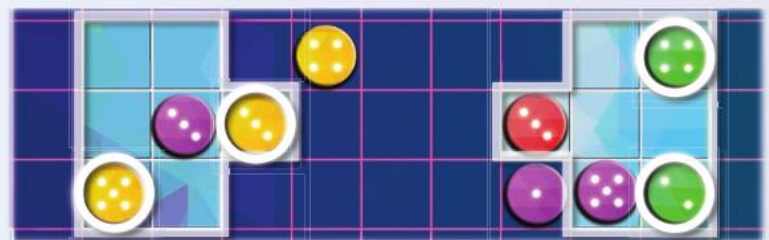
۸ توکن ۱/۶؛ ۸ توکن ۲/۵

و ۸ توکن ۳/۴



* کتابچه قوانین بازی

کلیت و هدف بازی: در «گلوکس»، بازیکنان به نوبت بازی کرده و توکن‌های نور خود را روی صفحه قرار می‌دهند. صفحه‌ی بازی، مسیرها (Paths) و اتاق‌ها (Rooms) را نشان می‌دهد. هدف بازیکنان، جای دادن توکن‌های نورشان در اتاق‌های داخل صفحه‌ی بازی است. در پایان بازی، امتیازات همه‌ی اتاق‌ها محاسبه شده و امتیازات پیروزی به بازیکنی داده می‌شود که بیش‌ترین مجموع لگه‌های نور را در هر اتاق داشته باشد.



چیدمان آغاز بازی:

- صفحه‌ی بازی را با توجه به تعداد بازیکنان، در وسط میز بازی بگذارید.
- هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و همه‌ی توکن‌های آن رنگ را به‌همراه نشانگر آغاز و نشانگر امتیازات آن رنگ برمی‌دارد. هر بازیکن، یک کیف پارچه‌ای نیز می‌گیرد. همه‌ی نشانگرهای امتیاز را در کنار خانه‌ی ۱ در مسیر امتیازشماری بگذارید. در بازی چهار نفره، هر بازیکن، نشانگر آغاز خود را در یکی از ۴ گوشه‌ی صفحه می‌گذارد. چه‌بخت که هر بازیکن، نشانگر خود را در طرفی بگذارد که به جایی که نشسته، نزدیک‌تر باشد. در بازی سه نفره، هر بازیکن، یکی از نقاطی را که تصویر مشخص کرده، انتخاب می‌کند. در بازی دو نفره، بازیکنان، دو گوشه‌ای را که بر روی یک قطر صفحه قرار گرفته و متقارن هستند، انتخاب می‌کنند.



چیدمان آغاز برای بازی ۴ نفره



چیدمان آغاز برای بازی ۳ نفره



چیدمان آغاز برای بازی ۲ نفره

- هر بازیکن، توکن‌های نور خود را در کیف پارچه‌ای‌اش ریخته و خوب بهم می‌زند. سپس هر بازیکن، یک توکن را به‌شکل اتفاقی از کیف خارج کرده، یکی از ۲ روی توکن را انتخاب می‌کند و آن را بر روی نشانگر آغاز خود قرار می‌دهد. در پایان، هر بازیکن، یک توکن دیگر را خارج کرده و به‌شکلی که دیگران نبینند، در دست خود آماده نگه می‌دارد.
- بازیکن آغازکننده‌ی بازی، به‌طور اتفاقی تعیین می‌شود.

چگونگی بازی:

بازیکنان، به‌ترتیب نوبت، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، پس از بازیکن آغازکننده، بازی می‌کنند. نوبت هر بازیکن، شامل ۲ مرحله می‌شود:

- مرحله‌ی اول) قرار دادن یک توکن نور در بازی / مرحله‌ی دوم) بیرون کشیدن یک توکن دیگر از کیف پارچه‌ای
- سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. به‌محض آن که هیچ بازیکنی نتواند توکن دیگری از کیف بیرون بکشد یا نتواند هیچ توکنی را -مطابق قوانین بازی- روی صفحه بگذارد، بازی به پایان می‌رسد؛ در این‌جا، امتیازشماری نهایی انجام می‌شود.

جزئیات یک نوبت بازی:

■ مرحله اول (قرار دادن یک توکن نور در صفحه):

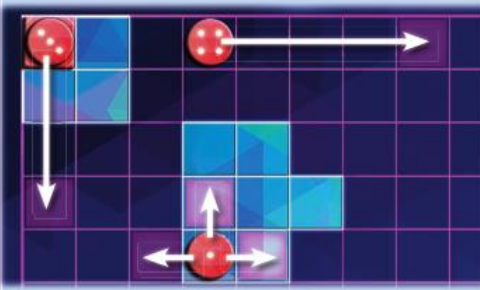
جایی که بازیکن می‌تواند توکنش را قرار دهد، بستگی دارد به توکن‌هایی که از قبل در صفحه‌ی بازی دارد:

بازیکن، از خانه‌ای که یکی از توکن‌هایش (مثلاً توکن آغازش، در شروع بازی) در آن قرار دارد، به اندازه‌ی لگه‌های نوری که آن توکن نشان می‌دهد، در مسیرهای عمودی یا افقی، شمرده و خانه‌ی مقصد را مشخص می‌کند. حالا بازیکن می‌تواند توکن جدیدش را در خانه‌ی مقصد (یا اگر چند خانه‌ی مقصد وجود دارد، در یکی از آن‌ها به انتخاب خودش) قرار دهد. بازیکن می‌تواند انتخاب کند که توکن را از کدام "رو" در خانه‌ی مقصد بگذارد.

وقتی که بازیکن، توکن جدید را در صفحه قرار داد، مرحله‌ی دوم آغاز می‌شود.

"قوانین قرار دادن یک توکن نور در صفحه‌ی بازی"

(۱) بازیکن می‌تواند شمارش و محاسبه را از هر کدام از توکن‌های قبلی آتش آغاز کند.



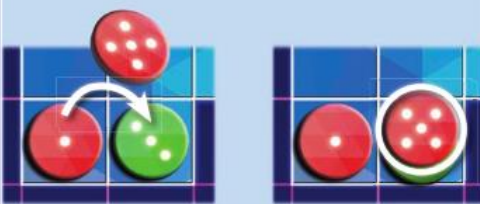
(۲) شمارش و محاسبه فقط باید در خطوط مستقیم عمودی و افقی (و نه اریب) انجام شود.



(۳) اگر در مسیر شما، توکنی از خودتان یا یکی دیگر از بازیکنان، موجود باشد، آن مسیر، بسته شده و غیر قابل استفاده محسوب می‌شود.



(۴) اگر خانه مقصد، پر باشد، بازیکن باید توکن جدید را روی توکن قبلی قرار دهد (رنگ توکنها اهمیتی ندارد). برای شمارش و محاسبه بعدی، فقط توکن بالایی قابل قبول است.



(۵) اگر خانه مقصد، با ۲ توکن پر باشد، دیگر نمیتوان توکن جدیدی در آن گذاشت.



(۶) هیچ بازیکنی نمیتواند توکن خود را روی نشانگر آغاز بازیکنان دیگر قرار دهد.

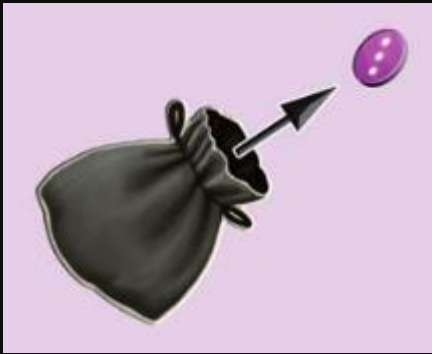


(۷) هر بازیکن، در طول بازی فقط یک بار حق دارد یکی از توکن‌هایش را بدون شمارش و محاسبه، بر روی توکن آغازین خودش بگذارد.



*** نکته مهم:** اگر بازیکنی نتواند توکنش را -طبق قوانین- در صفحه قرار دهد، باید آن را بر روی توکن آغازینش بگذارد. اما اگر قبلاً یک بار از این امکان استفاده کرده باشد، باید تا امتیازشماری نهایی، خارج از بازی بماند!

■ مرحله‌ی دوّم) بیرون کشیدن یک توکن دیگر از کیف پارچه‌ای:



بازیکن، بعد از آن که توکنش را در صفحه قرار داد، یک توکن جدید را از کیف پارچه‌ای بیرون کشیده و بدون آن که به دیگران نشان بدهد، در دست خود نگه می‌دارد. سپس نوبت بازیکن بعدی آغاز می‌شود. نکته‌ی مهم این است که وقتی بازیکنی دارد نوبتش را انجام می‌دهد، بقیه‌ی بازیکنان باید برای توکن‌های بعدی خود برنامه‌ریزی کنند.

پایان بازی و امتیازشماری نهایی: بازی وقتی به پایان می‌رسد که هیچ بازیکنی نتواند هیچ توکن دیگری از کیفش بیرون بکشد (توکن دیگری نداشته باشد) یا هیچ بازیکنی نتواند هیچ توکنی را -طبق قوانین- در صفحه قرار دهد.

حالا، امتیازشماری نهایی انجام می‌شود:

امتیازات هر اتاق، جداگانه محسوب می‌شود. بازیکنان، تعداد لگه‌های نور خود را در هر اتاق محاسبه می‌کنند. سپس با توجه به تعداد بازیکنان و اولویت‌شان، امتیازات بازیکنان، بر روی مسیر امتیازشماری ثبت می‌شود:

اولویت امتیازی ۱: ۴ امتیاز /// اولویت امتیازی ۲: ۲ امتیاز

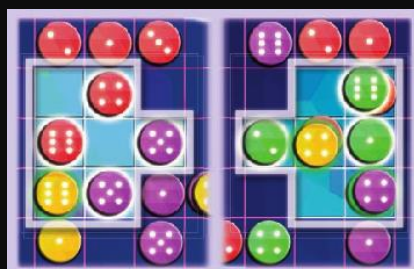


- اتاق سمت چپ تصویر: توکن زرد (۱۰ لگه‌ی نور / اولویت اوّل و ۴ امتیاز) توکن سبز (۹ لگه‌ی نور / اولویت دوّم و ۲ امتیاز) توکن قرمز (۴ لگه‌ی نور / اولویت سوّم و ۰ امتیاز)

- اتاق سمت راست تصویر: توکن بنفش (۱۲ لگه‌ی نور / اولویت اوّل و ۴ امتیاز) توکن سبز (۵ لگه‌ی نور / اولویت دوّم و ۲ امتیاز) توکن زرد (۴ لگه‌ی نور / اولویت سوّم و ۰ امتیاز)

اگر چند بازیکن، مساوی و همگی در اولویت اوّل باشند، همگی ۴ امتیاز می‌گیرند ولی بازیکنی که در اولویت دوّم است، هیچ امتیازی نمی‌گیرد! اگر چند بازیکن، مساوی و همگی در اولویت دوّم باشند، همگی ۲ امتیاز می‌گیرند.

* نکته‌ی مهم: در بازی دو نفره، فقط اولویت اول، امتیاز می‌گیرد.

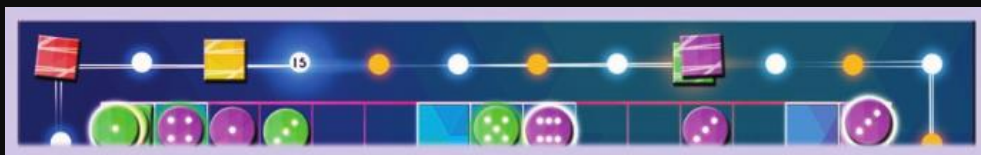


- اتاق سمت چپ تصویر (تساوی در اولویت اول): توکن بنفش (۱۰ لگه‌ی نور / اولویت اول و ۴ امتیاز) توکن قرمز (۱۰ لگه‌ی نور / اولویت اول و ۴ امتیاز) توکن زرد (۶ لگه‌ی نور / اولویت دوم ولی ۰ امتیاز)

- اتاق سمت راست تصویر (تساوی در اولویت دوم): توکن سبز (۹ لگه‌ی نور / اولویت اول و ۴ امتیاز) توکن زرد (۴ لگه‌ی نور / اولویت دوم و ۲ امتیاز) توکن بنفش (۴ لگه‌ی نور / اولویت دوم و ۲ امتیاز)

بعد از آن که امتیازات همه‌ی اتاق‌ها محاسبه شد، بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی است.

اگر چند بازیکن، در تعداد امتیاز، مساوی باشند، برنده، کسی است که بیش‌ترین لگه‌ی نور را در اتاق وسطی (اتاق ۳ در ۳) داشته باشد؛ اگر بازهم مساوی بودند، چاره‌ای نیست و بازیکنان باید افتخار پیروزی را باهم تقسیم کنند.



مثال: بازیکنان بنفش و سبز در امتیاز پیروزی ۲۰ مساوی هستند ولی بازیکن سبز، ۹ لگه‌ی نور در اتاق وسطی دارد و بازیکن بنفش، هیچ لگه‌ی نوری در آن جا ندارد... پس بازیکن سبز بازی را می‌برد.

محصول کمپانی کویین گیمز (۲۰۱۶) / ارائه‌ای از شرکت سرزمین ذهن زیبا

طراح بازی: Jakob Andrusch / برگردان و تنظیم راهنمای فارسی: کیومرث قنبری آذر

