



«پدیدآورنده‌ی بازی: **Kris Burm** / مترجم: **کیومرث قنبری آذر**»

«محصولی از کمپانی "**HUCH & Friends**" آلمان / ارائه‌ای از "**سرزمین ذهن زیبا**"»

(۲ بازیکن؛ ۱۲ سال به بالا؛ ۳۰ تا ۶۰ دقیقه)

* **پیش‌درآمد:**

ستون‌هایی بلند بسازید و مهره‌های خود را در رأس آن‌ها قرار دهید...

از همه مهم‌تر: اتصال خود را با مهره‌های سرخ‌رنگ **DVONN** از دست ندهید...

* اجزاء بازی:

۱- صفحه‌ی بازی

۲۳- مهره‌ی سفید و ۲۳ مهره‌ی سیاه

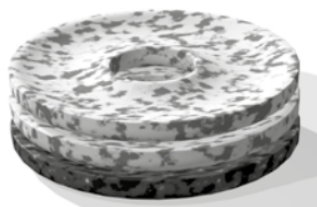
۳- مهره‌ی سرخ‌رنگ DVONN

- یک کیف پارچه‌ای و کتابچه‌ی راهنمای بازی

* هدف بازی و برنده:

تا جایی که می‌توانید، مهره‌های حریف را تحت کنترل خود در آورید و اتصال خود را با مهره‌های سرخ‌رنگ DVONN حفظ کنید. وقتی که امکان هیچ حرکت دیگری وجود نداشته باشد، بازیکنی که بیش‌ترین مهره‌ها را تحت کنترل داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

* نکته: برای چیدمان و استفاده‌ی راحت‌تر از مهره‌ها، آن‌ها را طوری روی صفحه بگذارید که طرف "توخالی" شان روبه‌بالا باشد:



* آماده‌سازی بازی:

۱) برای تعیین بازیکن آغازکننده، قرعه بکشید. بازیکن آغازکننده، ۲۳ مهره‌ی سفید و ۲ مهره‌ی DVONN و بازیکن دیگر، ۲۳ مهره‌ی سیاه و آخرین مهره‌ی DVONN را برمی‌دارند.

۲) صفحه‌ی بازی را به شکل افقی، بین دو بازیکن قرار دهید.

* مرحله‌ی نخست: چیدمان مهره‌ها

۱) صفحه‌ی بازی، در آغاز، خالی است. بازیکنان، به نوبت و یکی‌یکی، مهره‌های خود را در خانه‌های خالی صفحه می‌چینند.

آن‌ها باید با مهره‌های DVONN شروع کنند و بعد، با مهره‌های خودشان ادامه بدهند:

بازیکن سفید: نخستین مهره‌ی DVONN / بازیکن سیاه: دومین مهره‌ی DVONN

بازیکن سفید: سومین مهره‌ی DVONN / بازیکن سیاه: نخستین مهره‌ی سیاه

بازیکن سفید: نخستین مهره‌ی سفید / بازیکن سیاه: دومین مهره‌ی سیاه ... و همین‌طور الی آخر...

۲) مطلقاً هیچ محدودیتی برای گذاشتن هیچ مهره‌ای در هیچ یک از خانه‌های خالی وجود ندارد!

۳) وقتی که همه‌ی خانه‌های صفحه، با مهره‌ها پُر شدند، مرحله‌ی نخست، به پایان می‌رسد.

*** مرحله‌ی دوم: روی هم گذاشتن مهره‌ها (ساختن ستون‌ها)**

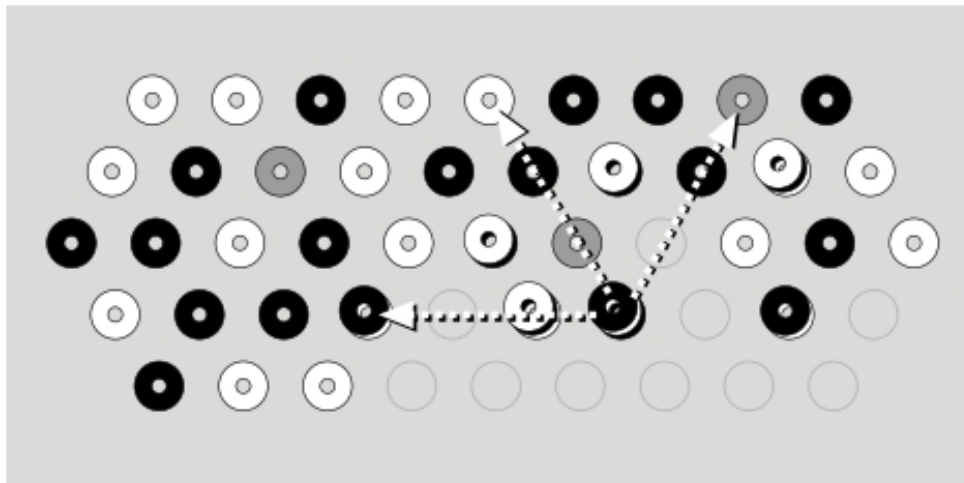
۱) نکته‌ی مهم: بازیکنی که مرحله‌ی نخست را آغاز کرده، مرحله‌ی دوم را نیز آغاز می‌کند! بنابراین بعد از آن که بازیکن سفید، آخرین مهره‌ی خود را روی صفحه گذاشت، خودش بلافاصله نخستین حرکت مرحله‌ی دوم را نیز انجام می‌دهد. سپس بازی به نوبت ادامه پیدا می‌کند.

۲) در هر نوبت، یکی از بازیکنان باید یک مهره یا یک ستون از مهره‌ها را حرکت بدهد. آن‌ها فقط و فقط می‌توانند مهره‌ها یا ستون‌های خودشان را حرکت بدهند. وقتی که ستونی تشکیل می‌شود، رنگ بالاترین مهره‌ی آن ستون، تعیین می‌کند که آن ستون متعلق به کدام بازیکن است و کدام بازیکن حق دارد آن را جابه‌جا کند.

۳) یک مهره فقط و فقط می‌تواند به اندازه‌ی یک خانه - در هر جهتی - حرکت کند و حتماً باید در یک خانه‌ی پُر (یعنی روی یک مهره‌ی دیگر یا روی یک ستون قرار بگیرد - رنگ مهره‌ها و ستون‌ها، تأثیری در این امر ندارد) قرار بگیرد. مهره یا ستونی که حرکت می‌کند، به هیچ‌وجه نمی‌تواند در یک خانه‌ی خالی قرار داده شود!

۴) ستون‌ها در حکم "مهره‌هایی چندطبقه" هستند و مهره‌های تشکیل‌دهنده‌ی یک ستون، تا پایان بازی، به هیچ‌وجه از یکدیگر جدا نمی‌شوند. یک ستون، به اندازه‌ی تعداد مهره‌های تشکیل‌دهنده‌اش - بدون توجه به رنگ مهره‌ها و در هر جهتی ولی حتماً در یک خط راست - روی صفحه حرکت می‌کند. مثلاً یک ستون ۳ تایی، بدون توجه به رنگ مهره‌هایش، حتماً باید ۳ خانه حرکت کند؛ نه بیشتر و نه کمتر.

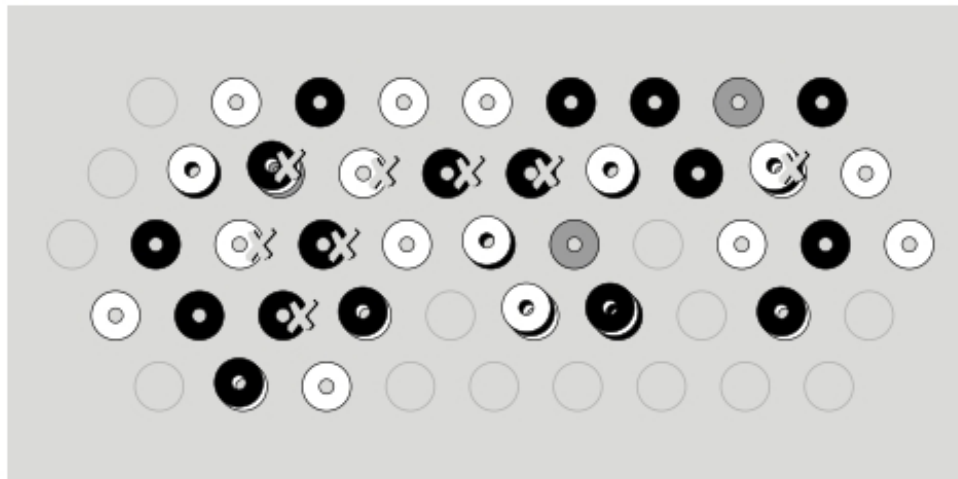
۵) هیچ حرکتی نمی‌تواند در یک خانه‌ی خالی پایان بگیرد ولی مهره‌ها و ستون‌ها می‌توانند آزادانه از روی یک یا چند خانه‌ی خالی عبور کنند. در هنگام حرکت، همه‌ی خانه‌ها - چه خالی و چه پُر - باید شمرده شوند.



▲ ستون ۳ تایی می‌تواند به اندازه‌ی ۳ خانه - فقط - در جهت‌هایی که مشخص شده، حرکت کند ▲

۶) مهم: مهره یا ستونی که هر ۶ خانه‌ی پیرامونش پُر باشد، به هیچ‌وجه نمی‌تواند حرکت کند. پس در ابتدا، فقط و فقط مهره‌هایی که در لبه‌ی بیرونی صفحه قرار دارند، می‌توانند حرکت کنند...





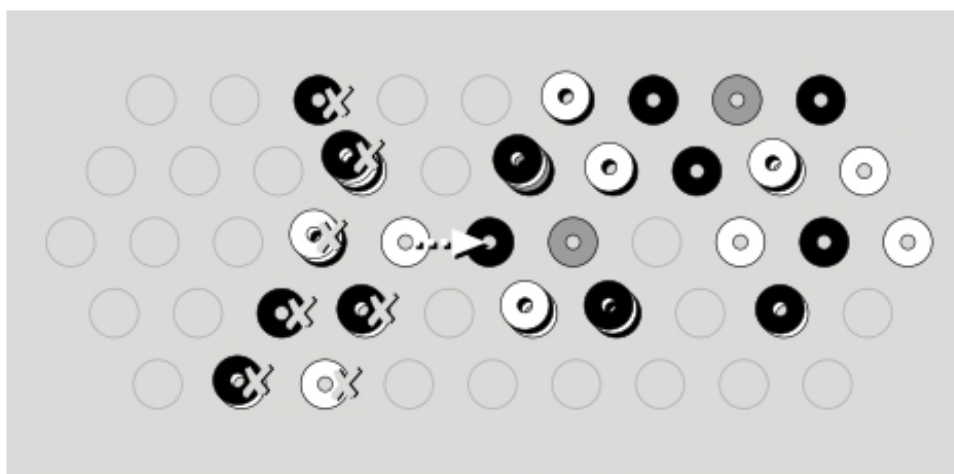
▲ مهره‌ها و ستون‌هایی که با علامت **X** مشخص شده‌اند، در محاصره‌ی کامل قرار دارند و نمی‌توانند حرکت کنند ▲

۷) مهره‌های **DVONN** به‌هیچ‌وجه به‌تنهایی نمی‌توانند حرکت کنند ولی مهره‌ها و ستون‌های دیگر -بدون توجه به رنگ‌شان- می‌توانند بر روی مهره‌های **DVONN** سوار شوند. وقتی که مهره‌ی **DVONN** تبدیل به جُزئی از یک ستون شد، بازیکنی که کنترل آن ستون را در اختیار دارد، به‌راحتی می‌تواند مهره‌ی **DVONN** را همراه با کل ستون، جابه‌جا کند.

۸) شما حق ندارید نوبت خود را واگذار کنید... مگر آن‌که در نوبت‌تان، **نتوانید** هیچ‌یک از مهره‌ها یا ستون‌های خود را حرکت دهید...

✳ از دست دادن مهره‌ها:

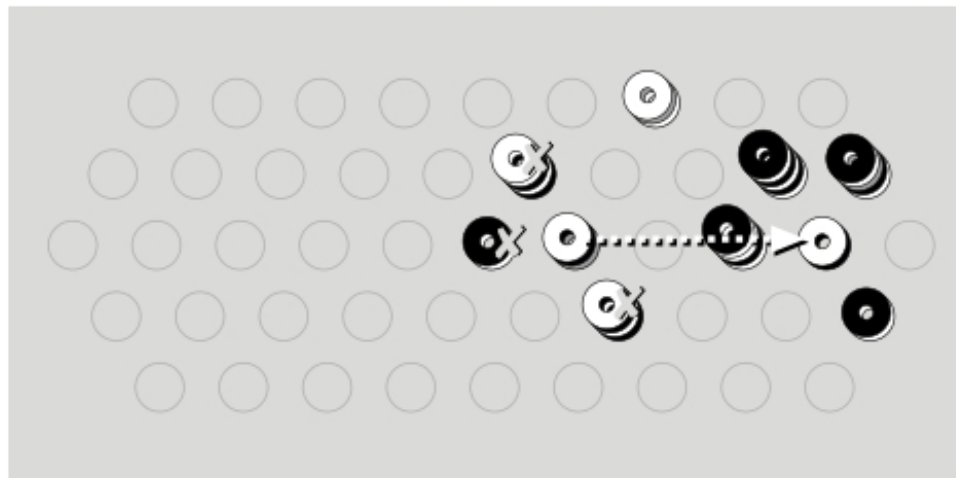
۱) مهره‌ها و ستون‌ها، همواره **باید** مستقیم یا غیرمستقیم، دست‌کم با یک مهره‌ی **DVONN** در ارتباط باشند. هر مهره یا ستونی که ارتباط مستقیم یا غیرمستقیم خود را با هر ۳ مهره‌ی **DVONN** از دست بدهد (بدون توجه به رنگ خودش)، بلافاصله از بازی بیرون گذاشته می‌شود. **مراقب باشید**: ممکن است با یک حرکت ساده، تعداد زیادی از مهره‌ها را از دست بدهید!



▲ مهره‌های سرخ **DVONN** همگی در طرف راست صفحه‌ی بازی قرار دارند. اگر مهره‌ی سفید، به ترتیبی که... ▲

▲ ... در تصویر می‌بینید، حرکت کند، همه‌ی مهره‌های سمت چپ، اتصال خود را از دست داده و از بازی، حذف می‌شوند! ▲

۲) مهم نیست که کدام بازیکن، حرکت را انجام می‌دهد؛ در هر صورت، همه‌ی مهره‌هایی که اتصال‌شان از دست برود، از بازی بیرون گذاشته می‌شوند. از آن‌جا که شما نمی‌توانید نوبت خود را واگذار کنید، ممکن است -به‌ویژه در پایان بازی- مجبور شوید حرکتی کنید که تعداد زیادی از مهره‌ها و ستون‌های خودتان را از بازی، بیرون بیندازد!!



▲ اواخر بازی است و نوبت بازی بازیکن سفید است؛ او چاره‌ای ندارد جز این‌که ستونی را که در تصویر می‌بینید، ▲

▲ حرکت بدهد! با این کار، ستون‌هایی که ✖ خورده‌اند، بلافاصله، از بازی، بیرون گذاشته می‌شوند ▲

۳) مهره‌های DVONN به‌هیچ‌وجه از بازی بیرون نمی‌روند زیرا همیشه با خودشان اتصال دارند!!

* پایان بازی:

۱) بازیکنان باید تا جایی که ممکن است، مهره‌ها و ستون‌های خود را حرکت دهند و حق ندارند نوبت یا نوبت‌های خود را واگذار کنند. اگر یکی از بازیکنان نتواند هیچ حرکتی بکند، نوبت خود را واگذار می‌کند و بازیکن دیگر تا جایی که برایش امکان داشته باشد، به حرکت دادن مهره‌هایش ادامه می‌دهد. در حالتی بسیار نادر، ممکن است بعد از چند حرکتی که بازیکن دوم می‌کند، بازیکن اول، دوباره امکان حرکت پیدا کند (مثلاً یک مهره‌ی محاصره‌شده‌اش آزاد شود)؛ در این صورت، بازیکن اول باید حرکت خود را انجام بدهد.

۲) وقتی که آخرین حرکت ممکن در صفحه، انجام شد، بازیکنان، همه‌ی ستون‌هایی را که در اختیار دارند (مهره‌ی بالایی ستون تعیین می‌کند که ستون، در اختیار کدام بازیکن است)، برداشته و روی هم می‌گذارند. بازیکنی که بلندترین ستون را ساخته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود -رنگ مهره‌های تشکیل‌دهنده‌ی ستون‌ها (بجز مهره‌ی سر ستون) هیچ اهمیتی ندارد!

۳) اگر ستون‌های دو بازیکن با هم برابر بود، بازی با تساوی به پایان می‌رسد. اگر در تشخیص ستون بلندتر تردید داشتید، مهره‌های تشکیل‌دهنده‌ی ستون‌ها را بشمارید تا تعداد مهره‌ها، برنده را تعیین کند.

* چند سر نخ استراتژیک:

۱) در هنگام چیدمان ابتدایی، مراقب باشید که مهره‌های خود را به اندازه‌ی کافی در کناره‌ی صفحه و نزدیک مهره‌های DVONN پخش کنید و بیش از حد، به هم نجسبانی!

- ۲) در هنگام حرکت دادن مهره‌ها، می‌توانید با قرار دادن مهره‌های خود بر روی مهره‌های حریف، آن‌ها را "خنثی" یا "بی‌ارزش" کنید؛ البته توجه داشته باشید که حریف می‌تواند دوباره یکی از مهره‌های خود را روی مهره‌ی شما بگذارد...
- ۳) مراقب باشید که ستون‌ها و مهره‌های تان، امکان حرکت را از دست ندهند. هرچقدر ستون‌ها بلندتر شوند، امکان حرکت‌شان در صفحه، کم‌تر و محدودتر می‌شود.
- ۴) مراقب مهره‌های DVONN که در کنترل حریف هستند، باشید! حریف می‌تواند با حرکت دادن آن‌ها، اتصال مهره‌های شما را قطع کند و شدیداً به شما ضرر بزند!
- ۵) حرکت‌های پایانی بازی بسیار مهم هستند. معمولاً بازیکنی که در انتهای بازی، مهره‌ها و ستون‌های قابل حرکت دادن بیش‌تری داشته باشد، بازی را می‌برد. حریف را وادار کنید که نوبت یا نوبت‌هایش را به شما واگذار کند!





* خالق بازی: **Kris Burm** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *



* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا» / www.LBMind.com / ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *