



«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)

*** پیش درآمد:**

پروژه‌ی **GiPF** قرار بود شامل ۶ بازی باشد اما **Lyngk**، در حقیقت، هفتمین بازی این مجموعه و ترکیبی از همه‌ی آنهاست. **Lyngk** با درهم آمیختن عناصر و مکانیزم‌های مختلف ۶ بازی قبلی، چکیده‌ای از پروژه‌ی **GiPF** را یک‌جا ارائه می‌دهد.

* اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی

۳ مُهره‌ی سفید [با لکه‌های سیاه] (از بازی **Gipf**) / ۹ مُهره‌ی کِرم (از بازی **Tzaar**) / ۹ مُهره‌ی آبی (از بازی **Zèrtz**)

۹ مُهره‌ی قرمز (از بازی **Dvonn**) / ۹ مُهره‌ی سبز (از بازی **Pünct**) / ۹ مُهره‌ی سیاه (از بازی **Yinsh**)

۱ کیف پارچه‌ای / کتابچه‌ی راهنمای بازی

* هدف بازی و برنده:

Lyngk با مُهره‌هایی از ۶ رنگ مختلف بازی می‌شود که هر کدام از آن‌ها، نماینده‌ی یکی از بازی‌های پروژه‌ی **GiPF** هستند. البته در حقیقت فقط ۵ رنگ از این ۶ رنگ، فعال هستند و "سفید" به خودی خود، یک رنگ محسوب نمی‌شود؛ سفید می‌تواند نقش هریک از سایر رنگ‌ها را ایفا کند. در آغاز، همه‌ی مُهره‌ها "خنثی" هستند و به هیچ بازیکنی تعلق ندارند. در جریان بازی، هر بازیکن، ۲ رنگ از ۵ رنگ را برای خود برمی‌گزیند - به این معنی که بازیکن مقابل، دیگر نمی‌تواند از مُهره‌های آن رنگ استفاده کند. هدف، ساختن ستون‌هایی از ۵ مُهره از ۵ رنگ مختلف است. برنده، کسی است که بیش‌ترین ستون‌های ۵ تایی را در اختیار داشته باشد.

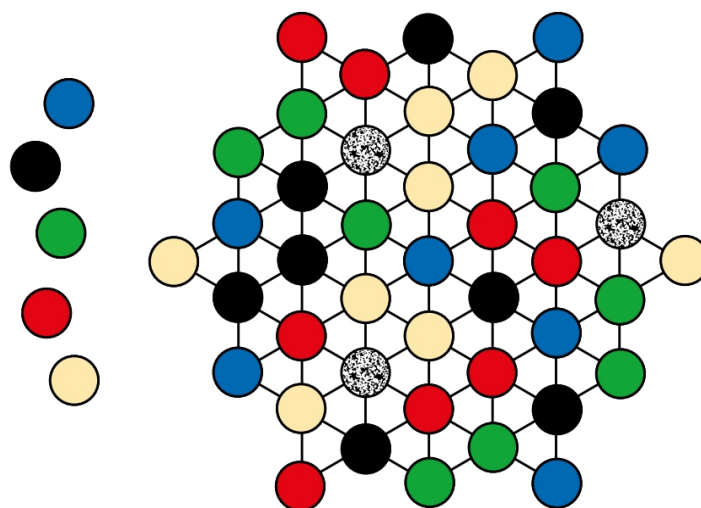
* چیدمان آغاز بازی:

(۱) ۸ مُهره از مُهره‌های هر رنگ را به همراه ۳ مُهره‌ی سفید، به شکل کاملاً تصادفی، در صفحه‌ی بازی پخش کنید. هیچ کدام از خانه‌های صفحه (محل‌های تقاطع خطوط صفحه) نباید خالی بمانند.

(۲) ۵ مُهره‌ی باقی‌مانده (۱ مُهره‌ی کِرم، ۱ مُهره‌ی آبی، ۱ مُهره‌ی قرمز، ۱ مُهره‌ی سیاه و ۱ مُهره‌ی سبز) را در کنار صفحه قرار دهید.

(۳) آغازکننده‌ی بازی را به قید قرعه انتخاب کنید.

Player B



Player A

*** "جوکر" ها، مهره‌های "خنثی" و مهره‌های "انتخاب شده":**

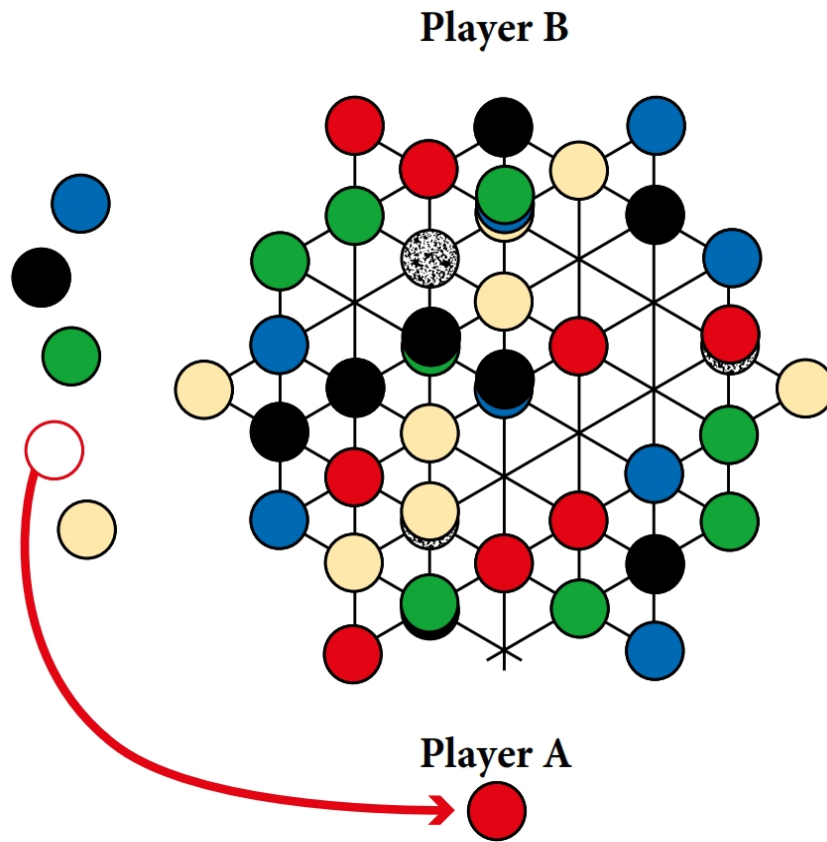
۱) ۳ مهره‌ی سفید، در حکم "جوکر" هستند و می‌توانند هر یک از ۵ رنگ دیگر را به خود بگیرند. این مهره‌ها، "مُنفعل" هستند؛ با آن‌ها نمی‌توان بازی کرد و آن‌ها را فقط به‌عنوان بخشی از یک ستون می‌توان حرکت داد.

۲) در آغاز بازی، همه‌ی مهره‌های روی صفحه، خنثی هستند و هردو بازیکن می‌توانند آن‌ها را حرکت دهند - البته همان‌طور که گفته شد، جوکرها را نمی‌توان حرکت داد.

۳) در روند بازی، هر بازیکن، ۲ رنگ را برای خود انتخاب می‌کند. این رنگ‌های "انتخاب شده"، دیگر خنثی نیستند. به‌محض آن‌که بازیکنی، رنگی را به تملک خود در آورد، بازیکن مقابل دیگر نمی‌تواند از آن رنگ استفاده کند.

*** نکته:** ۵ مهره‌ی کنار صفحه فقط برای تعیین رنگ‌ها برای بازیکنان به‌کار می‌روند؛ آن‌ها هرگز وارد صفحه‌ی بازی نمی‌شوند!

۴) بازیکنان در هر مرحله از بازی می‌توانند یکی از رنگ‌ها را برای خود انتخاب کنند البته به‌شرطی که نوبت‌شان باشد و هنوز حرکت خود را انجام نداده باشند. برای تصاحب یک رنگ، بازیکن، مهره‌ی مربوط به آن رنگ را از کنار صفحه برداشته و پیش‌روی خود قرار می‌دهد.



۵) بازیکنان، در هر نوبت، فقط می‌توانند یک رنگ را برای خود انتخاب کنند، نه بیش‌تر.

۶) وقتی هردو بازیکن، رنگ‌های خود را انتخاب کردند، پنج‌مین رنگ، "خنثی" باقی می‌ماند و هردو بازیکن می‌توانند تا پایان بازی، از آن استفاده کنند.

* چگونگی حرکت:

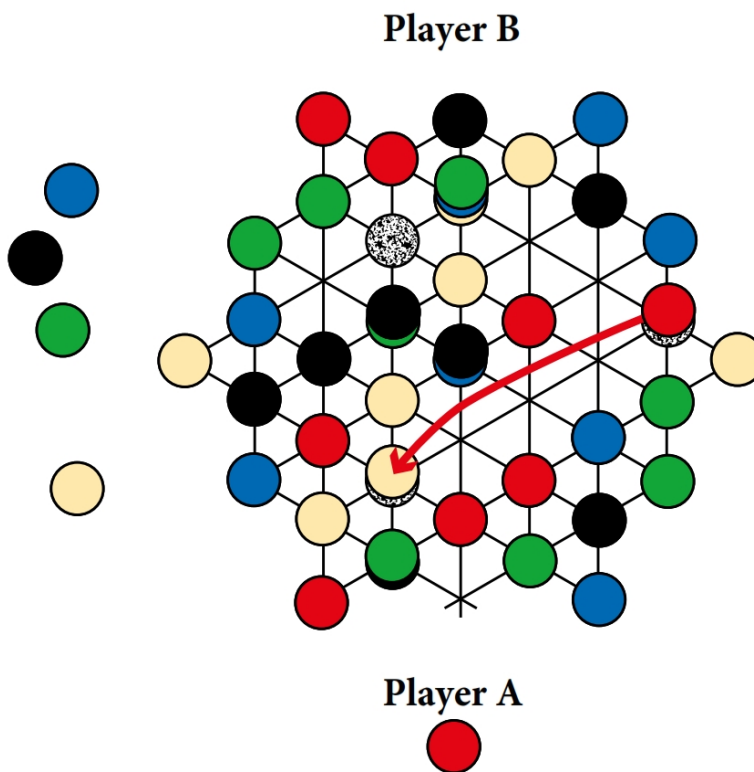
۱) بازیکنان به نوبت بازی می‌کنند. در هر نوبت، بازیکن باید یکی از مهره‌ها یا ستون‌های خودش یا یکی از مهره‌ها یا ستون‌های خنثی را انتخاب کرده و حرکت دهد.

۲) مهره‌های یک ستون همیشه با هم حرکت می‌کنند و هرگز از یکدیگر جدا نمی‌شوند. مهره‌ای که در بالای ستون قرار دارد، تعیین می‌کند که آیا ستون، خنثی است یا این که به یکی از بازیکنان تعلق دارد.

۳) هر حرکت - با رنگ خنثی یا با رنگ انتخاب‌شده - باید بر روی یک مهره یا یک ستون، تمام شود؛ به هیچ وجه نمی‌توان مهره یا ستونی را حرکت داده و به یک خانه‌ی خالی بُرد. یک حرکت، هم می‌تواند بر روی یک مهره یا ستون در خانه‌ی مجاور مهره‌ی حرکت‌کننده تمام شود، هم بر روی یک مهره یا ستون که از طریق خطوطِ صفحه و "بدون پرش از روی سایر مهره‌ها"، بتوان به آن رسید. مهره‌ها و ستون‌ها فقط می‌توانند در راستای خطوط، حرکت کرده و از روی خانه‌های خالی عبور کنند.

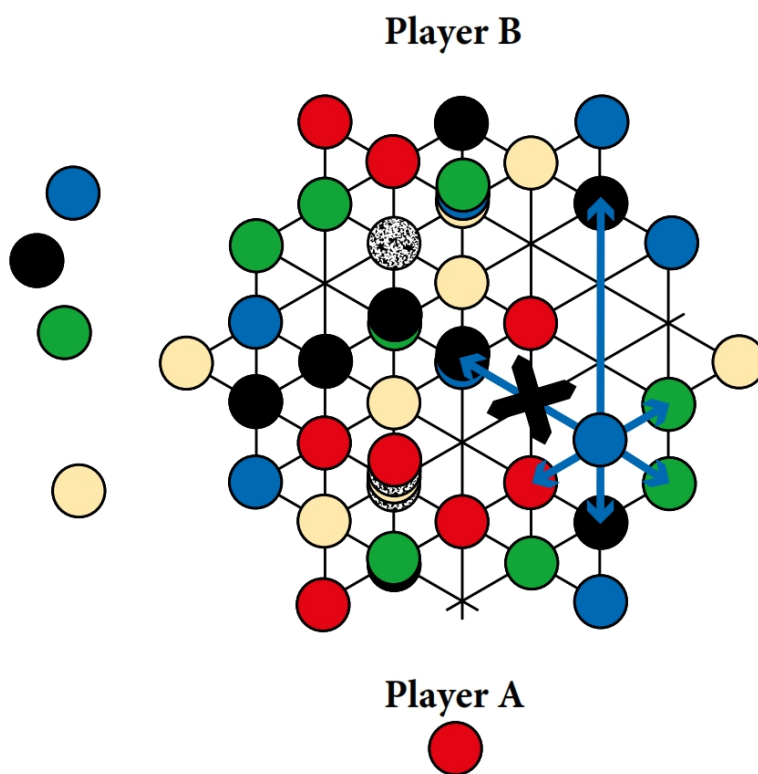
۴) یک قانون اضافی نیز برای حرکت دادن مهره‌ها وجود دارد که در ادامه و در بخش "قانون Lyngk" توضیح داده خواهد شد.

۵) یک ستون نمی‌تواند بیش از ۵ مهره در خود داشته باشد. قانون کلیدی بازی نیز این است که هر ستون فقط باید از مهره‌های غیرهم‌رنگ تشکیل شود: ۲ مهره‌ی هم‌رنگ به هیچ وجه نمی‌توانند در یک ستون قرار بگیرند. البته این قانون، شامل مهره‌های سفید (جوکرها) نمی‌شود. جوکرها می‌توانند در هر ستونی قرار گرفته و نقش رنگ (یا رنگ‌های) غایب در ستون را بازی کنند.



* توضیح تصویر بالا: بازیکن A، با این حرکت، یک ستون ۴ تایی (شامل ۱ مهره‌ی قرمز، ۱ مهره‌ی کرم و ۲ مهره‌ی سفید) تشکیل می‌دهد. او می‌تواند هر یک از مهره‌های سفید را به جای هر یک از مهره‌های غایب در ستون، مورد استفاده قرار دهد: سبز / آبی یا آبی / سیاه یا سیاه / سبز.

۶ یک "مهره"ی خنثی به هیچ وجه نمی تواند بر روی هیچ "ستون"ی سوار شود ولی می تواند بر روی هر "تک مهره"ای از هر رنگی قرار بگیرد.



* توضیح تصویر بالا: مهره و ستون های قرمز، متعلق به بازیکن A هستند و سایر رنگ ها هنوز خنثی باقی مانده اند. بازیکن B، در نوبت خود می تواند هریک از تک مهره ها یا هریک از ستون های خنثی را حرکت بدهد. به عنوان مثال، می بینید که تک مهره ی آبی می تواند بر روی ۲ مهره ی سیاه، ۲ مهره ی سبز یا ۱ مهره ی قرمز قرار بگیرد ولی نمی تواند بر روی "ستون" سیاه قرار بگیرد زیرا اصولاً هیچ "تک مهره"ای نمی تواند بر روی هیچ "ستون"ی سوار شود؛ ضمناً این ستون، یعنی ستون سیاه، از قبل، یک مهره ی آبی دیگر نیز در خود دارد!

۷ یک ستون خنثی (ستونی که مهره ی بالایی آن، خنثی باقی مانده و هیچ بازیکنی، آن را تصاحب نکرده است) می تواند بر روی هریک از تک مهره ها یا بر روی هریک از ستون هایی که هم سطح خودش یا کوتاه تر از خودش باشند، قرار بگیرد. یک ستون خنثی به هیچ وجه نمی تواند بر روی یک ستون بلندتر از خود سوار شود. مثلاً یک ستون خنثای ۲ طبقه می تواند بر روی هر تک مهره یا هر ستون ۲ طبقه ای قرار بگیرد ولی به هیچ وجه نمی تواند بر روی یک ستون ۳ طبقه یا ۳ تایی سوار شود.

۸ یک تک مهره یا یک ستون انتخاب شده می تواند بر روی هر مهره یا هر ستونی قرار بگیرد. البته به شرط آن که ارتفاع ستون، بیش از ۵ طبقه نشود و همه ی مهره های ستون نیز غیر هم رنگ باشند.

۹ وقتی بازیکنی، ستونی را - با ۵ مهره - کامل کند و مهره ی بالایی ستون نیز متعلق به خود او باشد، باید ستون را از صفحه ی بازی خارج کرده و پیش روی خودش بگذارد - به شکلی که رقیب، همواره بتواند آن را ببیند. ارزش هریک از ستون هایی که از بازی خارج می شوند، در پایان بازی، ۱ امتیاز خواهد بود.

۱۰ اگر بازیکنی، ستونی را کامل کند و مهره ی بالایی ستون، یک مهره ی خنثی باشد، آن ستون تا پایان بازی، به عنوان یک "مانع" در صفحه ی بازی باقی می ماند و در پایان نیز هیچ امتیازی برای هیچ یک از بازیکنان به دنبال نخواهد داشت!

۱۱) بازیکنان نمی‌توانند نوبت خود را واگذار نمایند مگر آن‌که هیچ حرکتی برای‌شان ممکن نباشد.

۱۲) اگر یکی از بازیکنان، هیچ حرکتی نداشته باشد، بازیکن مقابل، بازی را به‌تنهایی ادامه می‌دهد تا آن‌جا که او نیز نتواند هیچ حرکتی انجام دهد. اگر بازیکنی که یک یا چند بار نوبتش را واگذار کرده، بعد از یکی از حرکات رقیب، فرصت دوباره‌ای برای حرکت بیابد، باید حرکتش را انجام دهد.

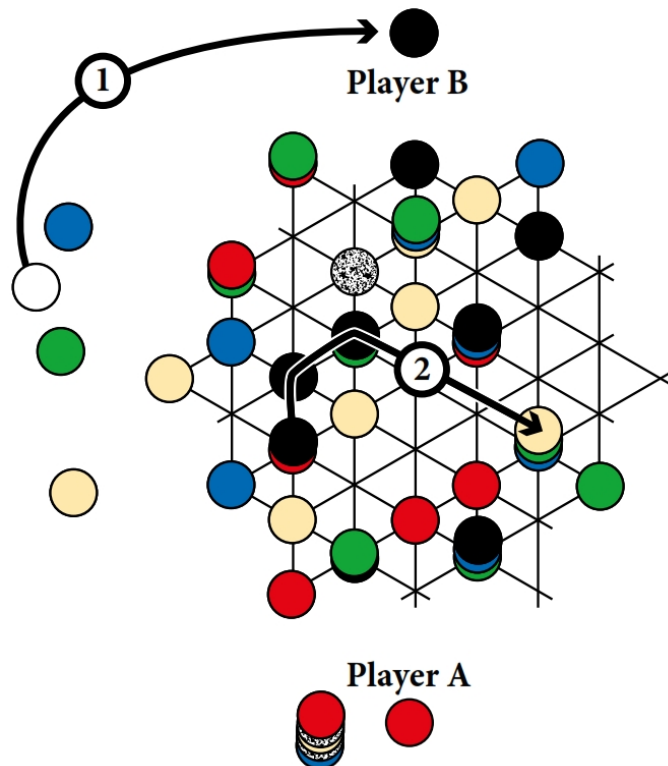
* قانون Lyngk:

در این بخش از راهنما، تک‌مهره‌ها و ستون‌ها، هردو، "مهره" نامیده خواهند شد زیرا قانون Lyngk برای همه‌ی آن‌ها یکسان است.

۱) قانون Lyngk فقط وقتی که بازیکن بخواهد با یک مهره‌ی انتخاب‌شده (و نه یک مهره‌ی خنثی) بازی کند، به‌کار می‌آید.

۲) قانون Lyngk می‌گوید که همه‌ی مهره‌های انتخاب‌شده‌ی هم‌رنگ، به‌شرط آن‌که بتوانند از طریق یک حرکت معمول در بازی (بر روی یک خط)، به یکدیگر برسند، یک "اتصال" را پدید می‌آورند. بازیکنان می‌توانند از چنین مهره‌هایی برای حرکات‌های دوگانه، سه‌گانه یا حتی چهارگانه استفاده کنند. بدین ترتیب، مهره‌های انتخاب‌شده‌ی هم‌رنگ می‌توانند به‌عنوان "شبکه‌ای برای حرکات چندگانه" - که بازیکن رقیب به آن‌ها دسترسی ندارد - در نظر گرفته شوند.

۳) قانون Lyngk بدین شکل اعمال می‌شود: مهره‌ی انتخاب‌شده‌ی خود را به‌سوی دیگر مهره‌ی هم‌رنگش ببرید ولی بر روی آن قرار ندهید؛ در عوض، از مهره‌ی دوم، به‌عنوان یک سگوی پرش (نقطه‌ی Lyngk) استفاده کرده و یک حرکت جدید را از روی این نقطه شروع می‌کند. این حرکت جدید نیز مثل سایر حرکات‌ها انجام می‌شود. مهره‌ای که حرکت دوم را انجام داده، بر روی مهره‌ی جدید قرار می‌گیرد - البته اگر مشکل "رنگ‌های تکراری" برای ستون‌ها وجود نداشته باشد. اگر این مهره‌ی جدید نیز هم‌رنگ با مهره‌ی حرکت کرده باشد، شما باید بلافاصله حرکت دیگری انجام دهید... و این کار آن‌قدر ادامه پیدا می‌کند تا به مهره‌ای برسید که بتوانید بر روی آن سوار شوید.



* **توضیح تصویر صفحه‌ی قبل:** بازیکن A، یک ستون ۵ تایی از صفحه خارج کرده و از بازیکن B، جلو است ولی بازیکن B، شانس دارد تا بازی را مساوی کند. بازیکن B، ابتدا رنگ سیاه را مال خود می‌کند (1)، سپس یک حرکت سه‌گانه انجام می‌دهد (2) و در نهایت، یک ستون کامل (۵ طبقه) به وجود می‌آورد. برای انجام چنین حرکت سه‌گانه‌ای، همه‌ی نقاط Lyngk (نقاط اتصال) باید هم‌رنگ باشند. توجه داشته باشید که تا این لحظه، هریک از بازیکنان، یک رنگ را تصاحب کرده‌اند.

(۴) از "جوکرها" نمی‌توان به‌عنوان نقطه‌ی Lyngk (سگویی پرش) استفاده کرد.

(۵) در "یک نوبت" نمی‌توان از یک نقطه‌ی Lyngk، ۲ بار استفاده کرد.

* **نکته:** وقتی که از یک ستون، به‌عنوان نقطه‌ی Lyngk استفاده می‌کنید، فقط رنگ مهره‌ی بالایی ستون اهمیت دارد؛ بقیه‌ی رنگ‌های موجود در ستون، مهم نیستند.

* پایان بازی:

بازی، وقتی به پایان می‌رسد که هر دو بازیکن، همه‌ی حرکات ممکن را انجام داده باشند و دیگر امکان انجام هیچ حرکت جدیدی برای هیچ‌یک از بازیکنان وجود نداشته باشد. برنده، بازیکنی است که بیش‌ترین ستون‌های کامل (شامل ۵ مهره از ۵ رنگ مختلف) را در اختیار داشته باشد (از صفحه‌ی بازی خارج کرده باشد).

* شیوه‌ی دیگر بازی: ستون ۶ تایی:

* **پیشنهاد:** فقط وقتی که بر شیوه و قوانین بازی اصلی مسلط شدید، این شیوه را امتحان کنید!

در این شیوه‌ی بازی Lyngk، آن‌چه روی می‌دهد "مرگ ناگهانی" است! به‌محض آن‌که یکی از بازیکنان، ۱ ستون ۶ تایی تشکیل دهد، بازی، با پیروزی او به پایان می‌رسد! اگر بدون تجربه و تمرین کافی، وارد این شیوه از بازی شوید، احتمال بسیار زیادی وجود دارد که بُرد یا باخت‌تان به‌شکلی "کاملاً تصادفی" صورت بگیرد!

قوانین اصلی بازی، بدون تغییر باقی می‌مانند و قوانین زیر به آن‌ها اضافه می‌شوند:

(۱) ستون‌های ۵ تایی، در صفحه‌ی بازی باقی می‌مانند.

(۲) جوکرها (مهره‌های سفید) کارکردی دوگانه پیدا می‌کنند: علاوه بر این‌که -مثل قبل- می‌توانند نقش هریک از رنگ‌های دیگر را بر عهده بگیرند، می‌توانند در نقش واقعی خود، یعنی مهره‌های "سفید" نیز ظاهر شوند.

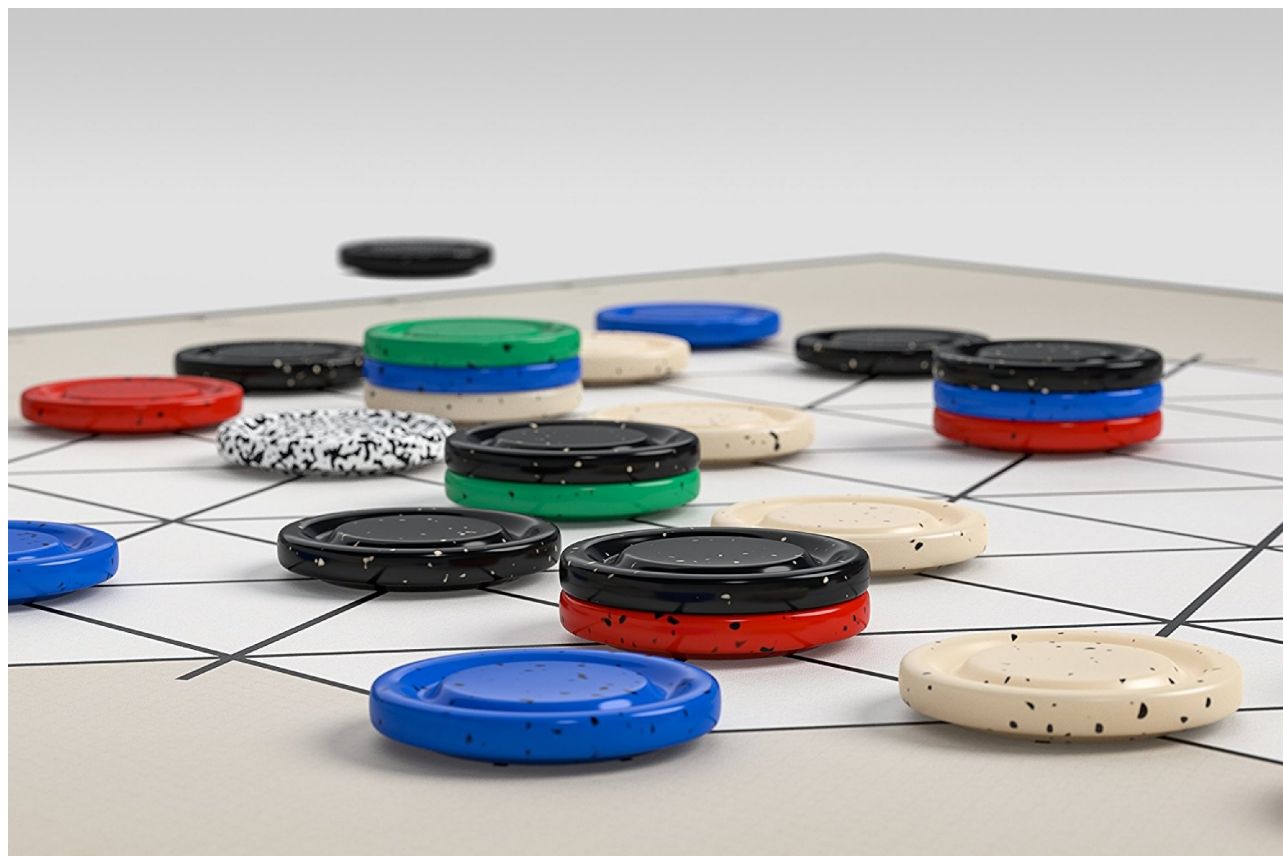
* **نکته:** اگرچه "جوکر"ها در این شیوه‌ی بازی، نقشی جدید را ایفا می‌کنند ولی کماکان مهره‌هایی "مُنفعل" باقی می‌مانند. رنگ سفید را نمی‌توان تصاحب کرد یا با مهره‌هایش حرکت کرد. جوکر را فقط به‌عنوان بخشی از یک ستون می‌توان حرکت داد.

(۳) آشکار است که بازیکنان برای تشکیل ستون‌های ۶ تایی، دست‌کم نیاز به یکی از "جوکر"ها دارند. این "جوکر"، به‌عنوان یک مهره‌ی سفید در ستون حضور خواهد داشت ولی -مثل شیوه‌ی اصلی- ممکن است ستون، از ۲ یا حتی ۳ "جوکر" تشکیل شده باشد و این "جوکر"ها می‌توانند به‌نماینده‌ی از هریک از رنگ‌های غایب، در ستون، حاضر شوند.

(۴) اولین بازیکنی که موفق به تشکیل یک ستون کامل ۶ تایی شود، بلافاصله بازی را می‌برد.

(۵) اگر در حالتی خاص، بازیکنی، یک ستون کامل ۶ تایی تشکیل دهد که مهره‌ی بالایی آن، خنثی باشد، چنین ستونی نمی‌تواند باعث پیروزی او شود!

۶) اگر هیچ یک از بازیکنان نتواند هیچ حرکتی در صفحه انجام دهد و هیچ ستون کاملی نیز تشکیل نشده باشد، برنده، بازیکنی است که بیشترین ستونهای ۵ تایی را - بر روی صفحه- در اختیار داشته باشد. اگر تعداد ستونهای ۵ تایی دو بازیکن، برابر باشد، تعداد ستونهای ۴ تایی، برنده را تعیین خواهد کرد و همینطور الی آخر...





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

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: **۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸** *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: **@LBMind** *