



«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)

"تزار"، "تزارا" و "تات": مثلث قدرت خود را حفظ کنید!

* پیش درآمد:

"آیا همی باید بر قدرت خویش بیفزاییم یا از قدرت حریف بکاهیم؟!!"

این، پرسش بنیادینی است که در هر نوبت از بازی "تزار" باید از خود پرسید!

* اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی / ۱ کیف پارچه‌ای / کتابچه‌ی راهنمای بازی

۳۰ مهره‌ی سفید، شامل ۶ تزار، ۹ تزارا و ۱۵ تات / ۳۰ مهره‌ی مشکی، شامل ۶ تزار، ۹ تزارا و ۱۵ تات

* **هدف بازی و برنده:** دو راه برای پیروزی وجود دارد:

۱) هر بازیکن، ۳ نوع مهره دارد: تزار، تزارا و تات؛ این ۳ مهره، باهم، یک سه‌گانه یا یک مثلث را تشکیل می‌دهند؛ آن‌ها بدون یکدیگر نمی‌توانند وجود داشته باشند. شما در هر لحظه از بازی باید دست‌کم یک تزار، یک تزارا و یک تات در صفحه داشته باشید. به بیان دیگر، نخستین روش پیروزی، خالی کردن دست حریف، از یکی از ۳ نوع مهره (تزار یا تزارا یا تات) است!



➤ به ترتیب از راست به چپ: تزار، تزارا و تات

۲) بازیکنان در هر نوبت از بازی، باید حتماً یکی از مهره‌های حریف را بزنند. پس به بیان دیگر، دومین روش پیروزی، آن است که حریف را در وضعیتی قرار دهید که -در نوبت‌اش- نتواند هیچ‌یک از مهره‌های باقی‌مانده‌ی شما را بزند!

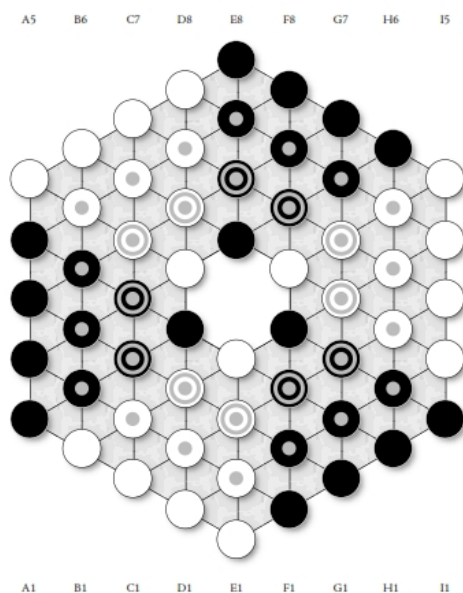
* چیدمان آغاز بازی:

۱) صفحه‌ی بازی را در میان دو بازیکن قرار دهید.

۲) همه‌ی مهره‌ها را به صورت تصادفی روی صفحه پخش کنید. محل تقاطع خطوط صفحه، محل قرارگیری مهره‌ها هستند و این تقاطع‌ها را "خانه" می‌نامیم. بالطبع وقتی که همه‌ی ۶۰ مهره بر روی صفحه قرار بگیرند، هیچ خانه‌ای خالی باقی نخواهد ماند.

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

* **نکته:** اگر نمی‌خواهید مهره‌ها را به صورت اتفاقی روی صفحه پخش کنید، می‌توانید چیدمان را به این روش انجام دهید: ✓



* آغاز بازی (فقط با ۱ حرکت):

در آغاز بازی، بازیکن سفید فقط ۱ حرکت انجام می‌دهد. این حرکت حتماً باید زدن یکی از مهره‌های حریف باشد! قوانین زدن مهره‌ها بسیار ساده هستند: یکی از مهره‌های خود (از هر نوع) را به یکی از خانه‌های (تقاطع‌های) مجاور که با یکی از مهره‌های حریف (از هر نوع) اشغال شده، ببرید؛ مهره‌ی حریف را از صفحه بیرون کرده و مهره‌ی خود را جایگزین آن کنید!

* **چگونگی (ادامه‌ی) بازی (با ۲ حرکت):** بجز نخستین نوبت بازی سفید، برای آغاز بازی - که فقط شامل ۱ حرکت است - بازیکنان، در هر نوبت، همواره ۲ حرکت انجام خواهند داد:

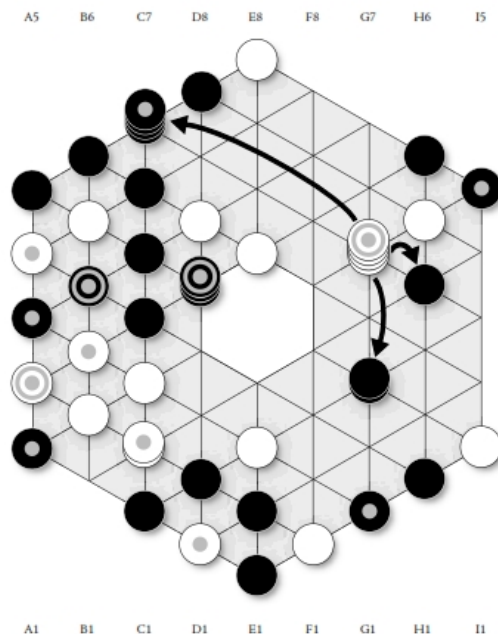
الف) نخستین حرکت بازیکن در یک نوبت بازی:

۱) همان‌طور که گفته شد، شما در اولین حرکت خود حتماً باید یکی از مهره‌های حریف را بزنید! شما اجازه دارید هر یک از مهره‌های مجاور مهره‌ی خود را بزنید ولی با پیش‌رفت بازی، بسیاری از خانه‌های صفحه، خالی خواهند شد. در این شرایط، شما می‌توانید مهره‌ی خود را بر روی یک خط مستقیم و از روی هر تعداد خانه‌ی "خالی" عبور داده و به اولین خانه‌ای که با یکی از مهره‌های حریف اشغال شده، ببرید؛ سپس آن مهره را از بازی بیرون بیندازید!

۲) بین تزارها، تزارها و تات‌ها هیچ فرقی وجود ندارد و هر کدام از آن‌ها می‌تواند دیگری را بزند... به شرط آن که قدرتش از آن، کم‌تر نباشد:

۳) قدرت یک مهره را نوع آن تعیین نمی‌کند بلکه "ارتفاع" آن (تعداد طبقات آن) تعیین می‌کند! در ابتدا فقط مهره‌های ساده (یک طبقه) در صفحه وجود دارند و همه‌ی مهره‌ها قدرتی یک‌سان دارند. اما شما می‌توانید در طول بازی، با چیدن مهره‌های خود بر روی یکدیگر، آن‌ها را قدرتمندتر کنید. هر ستون ۲ تایی از مهره‌ها (هر مهره‌ی ۲ طبقه) می‌تواند هر مهره‌ی ساده یا هر مهره‌ی ۲ طبقه‌ی حریف را بزند! هر ستون ۳ تایی از مهره‌ها (هر مهره‌ی ۳ طبقه) می‌تواند هر مهره‌ی ساده یا هر مهره‌ی ۲ طبقه یا هر مهره‌ی ۳ طبقه‌ی حریف را بزند! و همین‌طور الی آخر...

۴) همه‌ی مهره‌ها به یک شکل حرکت می‌کنند. تعداد طبقات یک ستون، هیچ تأثیری در نحوه‌ی حرکت آن ندارد!



▲ بیکان‌ها نشان می‌دهند که "تزار" سفید، کدام مهره‌های مشکی را می‌تواند بزند! ▲

(ب) دوّمین حرکت بازیکن در یک نوبت بازی: برای دوّمین حرکت، شما باید یکی از ۳ گزینه‌ی زیر را انتخاب کنید: ✓:

(۱) یکی دیگر از مهره‌های حریف را بزنید... یا

(۲) یکی از مهره‌ها (یا ستون‌ها)ی خود را قدرتمندتر کنید... یا

(۳) نوبت خود را واگذار کنید...

(۱) زدن یکی دیگر از مهره‌های حریف:

(A) قانون زدن مهره‌ی دوّم تفاوتی با قانون زدن مهره‌ی اوّل ندارد!

(B) برای زدن مهره‌ی دوّم هم می‌توانید از همان مهره‌ی اوّلی استفاده کنید و هم می‌توانید مهره‌ی جدیدی را به‌کار بگیرید.

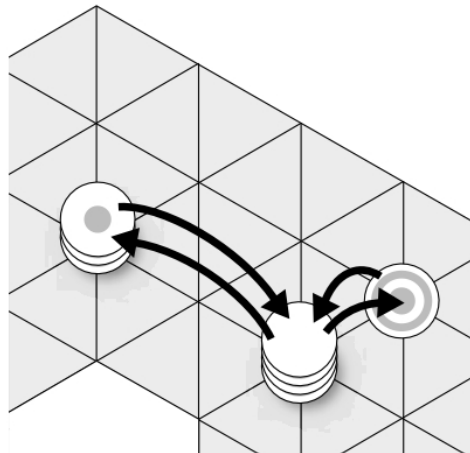
(۲) قدرتمندتر کردن یکی از ستون‌های خودی:

(A) برای قدرتمندتر کردن یک مهره (یا ستون)، کافی است آن را بر روی یکی دیگر از مهره‌ها (یا ستون‌ها)ی خودی سوار کنید. در این‌جا هم نحوه‌ی حرکت دادن مهره‌ها، مثل زمانی است که می‌خواهید مهره‌ای را بزنید: می‌توانید مهره‌تان را بر روی یکی از مهره‌های خودی همسایه (مجاور) سوار کنید یا آن را بر روی یک خطّ راست، حرکت داده و به نخستین مهره‌ی خودی در آن سوی خط برسانید.

(B) تعداد طبقات یک ستون (یک مهره‌ی چندطبقه) هیچ محدودیتی ندارد! مهره‌های یک ستون هرگز از یکدیگر جدا نمی‌شوند؛ باهم حرکت می‌کنند و -اگر پیش بیاید- باهم از بازی بیرون انداخته می‌شوند!

(C) هرکدام از مهره‌ها یا ستون‌های شما می‌توانند بر روی هر مهره یا ستون دیگری سوار شوند. مثلاً یک "تزار ساده" (طبقه) می‌تواند روی یک ستون چندطبقه که در رأس آن، یک "تات" قرار دارد -و بنابراین آن را یک "تات چندطبقه" می‌نامیم- سوار شود و برعکس...

(D) فقط مهره‌ی رأس ستون اهمیت دارد و این مهره است که "نوع" ستون را تعیین می‌کند. مثلاً اگر یک "تات ساده" را بر روی یک "تزار ساده" بگذاریم، نتیجه، یک "تات ۲طبقه" خواهد بود؛ درست است که "تزار" به‌عنوان جزئی از ستون، کماکان در صفحه می‌ماند ولی شما عملاً یکی از "تزار"های خود را از دست داده‌اید.



▲ هر مهره می‌تواند بر روی هر ستونی سوار شود و برعکس، هر ستونی می‌تواند بر روی هر مهره یا ستونی سوار شود... ▲

۳) واگذار کردن نوبت:

حرکت دوم، اجباری نیست و شما به راحتی می‌توانید نوبت خود را به حریف واگذار کنید. حرکت اول، اجباری است و به هیچ وجه نمی‌توان حرکت اول را واگذار کرد.

* نکات مهم:

۱) مهره‌ها (یا ستون‌ها) هرگز نمی‌توانند وارد یک خانه‌ی خالی شوند. اگر خانه‌ای خالی شود، تا پایان بازی، خالی باقی خواهد ماند.

۲) مهره‌ها (یا ستون‌ها) هرگز نمی‌توانند از روی مهره‌ها (یا ستون‌ها)ی دیگر بپرند! آن‌ها فقط می‌توانند از روی خانه‌های خالی عبور کنند.

۳) فضای وسط صفحه، قابل استفاده نیست و مهره‌ها نمی‌توانند از فضای وسط صفحه عبور کنند.

۴) هیچ مهره یا ستونی نمی‌تواند بر روی مهره یا ستون غیر خودی (غیر هم‌رنگ) سوار شود.

۵) هرگز نمی‌توان جای حرکت اول و حرکت دوم را با یکدیگر عوض کرد: همیشه اول باید یک مهره را بزنید و سپس برای حرکت دوم، بین ۳ امکان مختلفی که دارید، یکی را انتخاب کنید.

* پایان بازی:

اگر موفق شوید دست حریف را از یکی از ۳ نوع مهره‌اش خالی کنید یا حریف را در موقعیتی قرار دهید که در شروع نوبتش نتواند یکی از مهره‌های شما را بزند، شما برنده‌ی بازی خواهید بود.

* نکته: در هنگام بررسی وجود یا عدم وجود انواع مختلف مهره‌ها در بازی، فقط مهره‌های بالایی (رأس ستون) قابل قبول هستند و مهره‌های پایین تر هیچ ارزشی نخواهند داشت!



* 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** *