



کابالئو (Kabaleo)

(برنده ی جایزه ی بزرگ بهترین بازی استراتژی سال ۲۰۱۱، فرانسه / برنده ی جایزه ی طلای "وپنهایم" و جایزه ی "Major Fun"، آمریکا)

- یک بازی برای دو تا چهار بازیکن، هشت ساله یا بزرگ تر، مدت بازی: ۱۵ دقیقه.

- هدف بازی:

هر بازیکن تنها خودش می داند که کدام رنگ مربوط به اوست. بازیکن ها باید به مخفیانه ترین شکل ممکن تلاش کنند تا بیشترین مقدار را از رنگ مربوط به خودشان در صفحه ی بازی قرار دهند (تا رنگ مربوط به آن ها، رنگ غالب صفحه ی بازی شود).

- نام و گزینش قطعه ها:

۶ مخروط به نام «هدف» (شکل ۱) که در برگیرنده ی یک قطعه ی رنگی مخفی هستند که تنها با پشت و رو کردن مخروط، قابل دیدن خواهد بود.

۲۴ مخروط به نام «پایه» (شکل ۲) که مشخصه ی آن ها، یک حلقه ی رنگی ساده است.

۳۶ مخروط به نام «قطعه» (شکل ۳) که مشخصه ی آن ها، دو حلقه ی رنگی است.

در بازی ۴ نفره، همه ی مخروط ها باید مورد استفاده قرار بگیرند. در بازی ۳ نفره، فقط ۵ رنگ از مخروط ها مورد استفاده قرار می گیرند که شامل ۵۵ قطعه می شوند و مخروط های مربوط به رنگی که در بازی نیست، باید به جعبه برگردانده شوند. در بازی ۲ نفره، دو رنگ کامل به جعبه برگردانده شده و بازی تنها با ۴۴ قطعه انجام خواهد شد.

- آماده سازی:

هر بازیکن باید یکی از مخروط های «هدف» را به صورت اتفاقی انتخاب کند: رنگ قسمت داخلی مخروط، رنگ بازیکن خواهد بود و تا لحظه ی پایان بازی باید برای سایر بازیکن ها ناشناخته بماند.

سپس مخروط های «پایه» باید به طور تصادفی روی میز چیده شوند:

در بازی ۴ نفره، ۲۴ «پایه» خواهیم داشت؛ ۴ مخروط «پایه» از هر کدام از ۶ رنگ (شکل ۴)؛

در بازی ۳ نفره، ۲۰ «پایه» خواهیم داشت؛ ۴ مخروط «پایه» از هر کدام از ۵ رنگ داخل بازی؛

در بازی ۲ نفره، ۱۶ «پایه» خواهیم داشت؛ ۴ مخروط «پایه» از هر کدام از ۴ رنگ داخل بازی.

این چیدمان ابتدایی، صفحه ی بازی را شکل می دهد، که تا پایان تغییر نخواهد کرد: بیشتر «پایه» ها با «قطعه» ها پوشانده خواهند شد اما در این مرحله ی آغازین، همه ی «پایه» ها در جای خود باقی می مانند.

سپس بازیکن ها «قطعه» ها را تقسیم می کنند (در ادامه خواهیم گفت که چگونه) و آن ها را روبه روی خودشان قرار می دهند به شکلی که در طول بازی، ذخیره ی شان برای سایر بازیکن ها قابل رویت باشد. دو روش برای بازی وجود دارد:

- روش تصادفی برای ۲، ۳ یا ۴ بازیکن:

«قطعه» های داخل بازی باید در جعبه قرار داده شوند تا بعداً بازیکن ها آن ها را به شکل تصادفی انتخاب کنند:

در بازی ۴ نفره، هر بازیکن ۹ «قطعه»، در بازی ۳ نفره، هر بازیکن ۱۰ «قطعه» و در بازی ۲ نفره، هر بازیکن ۱۲ «قطعه» انتخاب می کند.

- روش مساوی برای ۲ یا ۳ بازیکن:

«قطعه»ها به شکل کاملاً مساوی بین بازیکنها تقسیم می‌شوند:

در بازی ۳ نفره، هر بازیکن ۲ قطعه از هر کدام از ۵ رنگ موجود در بازی را انتخاب می‌کند.

در بازی ۲ نفره، هر بازیکن ۳ قطعه از هر کدام از ۴ رنگ موجود در بازی را انتخاب می‌کند.

- چگونگی بازی:

شروع کننده‌ی بازی به شکل تصادفی تعیین شده و سپس نوبت‌های بعدی، طبق جهت چرخش عقربه‌های ساعت مشخص می‌شوند. هر بازیکن در نوبت خود، یکی از «قطعه»ها را انتخاب کرده و با توجه به قوانین زیر، در جایی که انتخاب می‌کند، قرار می‌دهد:

قرار گرفتن بر روی یک «پایه»: یک «قطعه» فقط می‌تواند بر روی یک «پایه»ی غیرهم‌رنگ قرار بگیرد (از قرار گرفتن یک مخروط بر روی یک «پایه»، یک «ستون» تشکیل می‌شود).

این ستون از این به بعد، رنگ «قطعه»ی بالایی را به خود خواهد گرفت؛ برای مثال، اگر یک «قطعه»ی نارنجی بر روی یک «پایه»ی سبز قرار بگیرد، ستون، نارنجی محسوب خواهد شد (شکل ۵).

قرار گرفتن بر روی یک ستون: بازیکنها می‌توانند «قطعه»ی خود را مستقیماً بر روی هر ستونی قرار دهند.

اگر «قطعه»، هم‌رنگ «قطعه»ی بالای ستون نباشد، این ستون دوباره تغییر رنگ خواهد داد (شکل ۶: «قطعه»ی آبی بر روی «قطعه»ی نارنجی قرار می‌گیرد: سپس ستون به رنگ آبی در می‌آید).

اگر «قطعه»، هم‌رنگ «قطعه»ی بالای ستون باشد، دو «قطعه» یکدیگر را خنثی کرده و بازیکن باید آن‌ها را از بازی خارج کند: سپس ستون، رنگ «قطعه» [یا «پایه»]ی زیرین را به خود می‌گیرد (شکل ۷: یک «قطعه»ی آبی بر روی یک «قطعه»ی آبی دیگر قرار می‌گیرد: بازیکن بلافاصله این دو «قطعه» را از بازی خارج کرده و اجازه می‌دهد تا رنگ زیرین آشکار شود: ستون، یک بار دیگر به رنگ نارنجی در می‌آید).

اگر مخروط «پایه»، آخرین مخروط باقی‌مانده در ستون باشد، قرار دادن یک «قطعه»ی هم‌رنگ بر روی آن امکان‌پذیر نخواهد بود: یک «پایه» هیچ‌گاه از بازی خارج نمی‌شود! محدودیتی برای ارتفاع ستونها وجود ندارد.

نکته: شما مجاز نیستید «قطعه»ی خود را بر روی «پایه» یا ستونی که نفر قبل از شما بر روی آن بازی کرده است، قرار دهید!

- پایان بازی:

بازی تا آنجا ادامه پیدا می‌کند که آخرین «قطعه» در جای خود قرار گرفته باشد. سپس رنگ غالب صفحه‌ی بازی مشخص می‌شود. رنگ یک ستون بر اساس رنگ «قطعه»ی بالایی آن مشخص می‌شود. رنگ هر یک از «پایه»های پوشیده نشده، به رنگ خود آن «پایه» خواهد بود. سپس هر بازیکن، رنگ مخروط «هدف» خود را آشکار می‌کند: بازیکنی که بیشترین نقطه‌ی هم‌رنگ با «هدف» خود را در صفحه‌ی بازی داشته باشد، برنده است (شکل ۸: "صورتی" برنده است).

اگر بازیکنها امتیاز مساوی داشته باشند، بازیکنی برنده است که رنگ مربوط به او، بیشترین تعداد ستون («پایه»ای که حداقل با یک مخروط پوشیده شده باشد) را پوشانده باشد.

اگر هنوز هم حالت تساوی بین بازیکنها وجود داشته باشد، بازیکنی که بلندترین ستون را داشته باشد، برنده اعلام می‌شود.

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

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

* برای شرکت در قرعه‌کشی و عضویت در کلوب بازیهای فکری، عدد ۱ را به شماره‌ی ۱۰۰۱۶۹۸۹ پیامک کنید *

* خالق بازی: ژان لوک رونو * مترجم: کیومرث قنبری آذر *