



«لگ لاس! / Leg Los!»

«شرووووع... کن!»

(برای ۳ تا ۶ بازیکن، هشت سال به بالا)



می‌تونین چیزی رو که تو فکرتونه، با چند تا خط و چند تا دایره بیان کنین؟! یه حلزون یا یه قاشق... یه کامپیوتر یا یه چتر باز... سوژه، هر چی که میخواد، باشه... باید در عرض چند ثانیه، جادو کنین و یه اثر هنری خلق کنین... فقط لطفاً اترتون رو طوری خلق کنین که بقیه‌ی بازیکن‌ها با دیدنش، بتونن فوراً سوژه‌ی رو که تو ذهن شماست، حدس بزنن! اما اگه حلزون شما، بیش‌تر شبیه رادیو از آب در اومد، چی؟! اصلاً اگه میله‌ها (خط‌ها) و دیسک‌هایی (دایره‌هایی) که در اختیارتونه، تموم شد و هیچ تصویری هم از توش در نیومد، چی؟! خونسرد باشین! مینی‌مالیستِ درون‌تون رو بیدار کنین و به کار-بگیرین!... گرفتین داستان چیه؟ خوبه... پس لگ لاس - که یعنی شرووووع... کن!

محتویات جعبه‌ی بازی (شکل‌های صفحه‌ی ۱): ۹۲ تا کاشی تصویر دو رو (شامل ۱۸۴ تا تصویر)؛ یه دونه صفحه‌ی نمایش؛ یه دونه صفحه‌ی امتیاز بندی؛ یه زمان سنج شنی ۲ دقیقه‌ای؛ یه دونه ردیف‌اضافی برای صفحه‌ی نمایش (با اعداد ۱۷ تا ۲۰)؛ ۴ تا دیسک بزرگ؛ ۸ تا دیسک کوچک؛ ۷ تا میله‌ی بلند؛ ۱۴ تا میله‌ی کوتاه؛ ۲۰ تا کاشی اعداد؛ ۶۰ تا مکعب کوچک مخصوص حدس زدن.

هدف بازی: باید خیلی سریع عمل کنین و با استفاده از میله‌ها و دیسک‌ها و البته با استفاده از جادوی ذهن‌تون، تصویرهای کاملاً قابل تشخیص به وجود بیارین... اما حواس‌تون باشه که تو استفاده از مصالح باارزش و کمیاب‌تون، صرفه‌جویی هم بکنین (مصرف بی‌رویه... کار خیلی بدیه!!) بقیه‌ی بازیکن‌ها سعی می‌کنن حدس بزنن که شاهکاری که شما طراحی کرده‌ین، چیه و کلمه‌ی مورد نظر رو حدس می‌زنن... خلاصه که اگه ذهن خلاق داشته باشین و طراحی‌تون خوب باشه و سرعت عمل‌تون بالا باشه و حدس‌هاتون رو هم با چشم باز و حواس جمع بزنین، احتمالاً هیچی نمی‌تونه جلوی برنده شدن‌تون رو بگیره...!

چیدمان شروع بازی (شکل‌های بالای صفحه‌ی ۲):

- صفحه‌ی امتیاز بندی رو بذارین وسط میز و زمان سنج شنی رو هم بذارین کنارش...
- هر بازیکنی ۱۰ تا مکعب از یه رنگ مشخص رو برداره و یکی‌شون رو به عنوان "شمارنده" بذاره روی خونه‌ی "صفر" تو صفحه‌ی امتیاز بندی...
- کاشی‌های تصویر رو خوب قاتی پاتی کنین و توی چند تا دسته‌ی مختلف پخش کنین...
- یکی از بازیکن‌ها رو به عنوان "هنرمند" برای دور اول بازی انتخاب کنین؛ همه‌ی میله‌ها و دیسک‌ها می‌رسه به ایشون...
- کاشی‌های اعداد (۱ تا ۱۶) رو خوب قاتی پاتی کنین و به پشت، به شکل یه ستون، کنار دست "هنرمند" تون بچینین... (توضیح این‌که: عددهای ۱۷ تا ۲۰ و ردیف‌اضافی صفحه‌ی نمایش، فقط تو بازی پیش‌رفته مورد استفاده قرار می‌گیرن - صفحه‌ی ۲؟ رو ببینین!)
- اگه شما "هنرمند" هستین، صفحه‌ی نمایش رو بذارین جلوی روی خودتون - البته اون قدر جا بذارین که برای ساختن تصویرهای مختلف با میله‌ها و دیسک‌ها مشکلی پیش نیاد...

جریان بازی (شکل‌های پایین صفحه‌ی ۲):

چیدن کاشی‌های تصویر: وقتی شما "هنرمند" ین، ۱۶ تا کاشی تصویر رو به طور اتفاقی بردارین و روی ۱۶ خونه‌ی صفحه‌ی نمایش پخش کنین. برای هر تصویری که نشون داده می‌شه، وقتی که کارت رو پشت و رو می‌کنین، یه کلمه رو با صدای بلند بگین (اگه کلمه‌های هم معنی‌زیای برای یه تصویر وجود داره، سعی کنین بهترین کلمه‌ی ممکن رو انتخاب کنین؛ کلمه‌ای که بیش‌تر از بقیه به اون تصویر می‌خوره)...

ساختن تصویرها و حدس زدن کلمه‌ها: زمان سنجِ شنی رو بر گردونین؛ شما تا وقتی که زمان سنج خالی بشه، هنرمند باقی می‌مونین. خوب، حالا، کاشی بالایی ستون کاشی‌های اعداد رو نگاه کنین، عددش رو تو ذهن تون نگه دارین و کاشی رو، به پشت، بذارین یه گوشه‌ای... هیچکس بجز شما حق - نداره اون عدد رو ببینه! اون عدد، مشخص می‌کنه که شما کدوم یکی از تصاویر توی صفحه‌ی نمایش رو باید با میله‌ها و دیسک‌ها بازسازی کنین؛ البته طوری که به بهترین شکل ممکن، قابل تشخیص باشه! و حالا... شروووو کن!

شرح شکل (پایین صفحه‌ی ۲): بالاترین کاشی عدد، عدد ۱۵ رو نشون می‌ده... کاشی تصویر روی خونه‌ی شماره‌ی ۱۵ تو صفحه‌ی نمایش، "ماشین مسابقه" رو نشون می‌ده...

وقتی که شما دارین تصویر رو می‌سازین، بقیه‌ی بازیکن‌ها سعی می‌کنن کلمه‌ی مربوط به تصویر رو حدس بزنن... هر بازیکن، توی هر دور بازی، فقط اجازه داره **یه بار** حدس بزنه! اگه یه بازیکن، اشتباه حدس بزنه، دیگه نباید چیزی بگه و باید صبر کنه تا "هنرمند"، ساختِ تصویر بعدی رو شروع کنه...

حدس اول: پُل؛ / حدس دوم: ماشین مسابقه؛ (شکل بالای صفحه‌ی ۳) جواب درست، "ماشین مسابقه" ست ولی این بازیکن، اول گفته "پُل" و نوبتِ حدس زدنش رو از دست داده و دیگه نمی‌تونه حدس بزنه! بازیکن‌هایی که هنوز حدس نزده‌ن، هنوز فرصت دارن که بگن "ماشین مسابقه"...

شما هر قدر که بخواین، برای ساختنِ یه تصویر فرصت دارین... ولی اگه شک دارین که بقیه نتونن کلمه‌ی درستش رو حدس بزنن، می‌تونین این تصویر رو ولش کنین و برین سراغ عدد بعدی و تصویر بعدی؛ حق دارین تصاویری رو که نمی‌تونین یا نمی‌خواین بازسازی کنین، رد کنین! بعدش، کاشی بعدی رو بر گردونین و کار رو با ساختنِ تصویر بعدی، ادامه بدین... سعی کنین تا قبل از این که زمان سنج خالی بشه، بیش‌ترین تصاویر ممکن رو بازسازی کنین؛ البته به شکلی که بقیه بتونن حدس بزنن (شکل پایین صفحه‌ی ۳، سمت چپ)!

اجازه ندارین از میله‌ها و دیسک‌هایی که یه بار استفاده کرده‌ین، دوباره هم استفاده کنین! بذارین شون کنار؛ درست مثل کاشی عددی که رو کرده‌ین...

شرح شکل پایین صفحه‌ی ۳، سمت راست: میله‌ها و دیسک‌هایی که برای ساختنِ تصویر "ماشین مسابقه" استفاده شده‌ن، دیگه نمی‌تونن برای ساختنِ تصویرِ دیگه‌ای به کار برن...!

ممکنه قبل از این که زمان سنج خالی بشه، مصالح ساخت و سازتون تموم بشه! در این صورت، تصویرسازی و حدس زنی تا دور بعدی بازی تعطیل می‌شه! (البته بازیکن‌ها می‌تونن حدس زدنِ آخرین تصویر ساخته‌ی دستِ شما رو ادامه بدن...!)

به عنوان "هنرمند" (شکل‌های صفحه‌ی ۴)...

... تا وقتی که یکی از بازیکن‌ها، کلمه‌ی درست رو حدس نزده، اجازه ندارین حرف بزنین! / اجازه ندارین هیچ صدایی تولید کنین یا با حالت بدن و میمیکِ صورت‌تون، سرنخی به دیگران بدین و راهنمایی شون کنین! مواظبِ جهتِ نگاه‌تون هم باشین!

... اجازه ندارین هیچ چیزی رو روی صفحه‌ی نمایش یا دقیقاً چسبیده به اون بذارین! / اجازه ندارین از مکعب‌هاتون برای ساختنِ تصویرها کمک بگیرین! / اجازه ندارین تصویرِ یه "عدد" رو بسازین!

... اجازه ندارین با خم کردن، لوله کردن و تا کردن، میله‌ها و دیسک‌ها رو به حالتِ سه‌بُعدی در بیارین! البته اجازه دارین تصاویر سه‌بُعدی بسازین... فقط به شرطی که تعادل و پایداریش خود به خود حفظ بشه!

اگه یه نفر، کلمه‌ی درست رو حدس بزنه... "هنرمند"، درستیِ جواب رو تأیید می‌کنه و تعیین می‌کنه که کی اول از همه، جواب درست رو اعلام کرده! بعدش، این بازیکن، یه دونه از مکعب‌هاش رو می‌ذاره روی کاشی تصویرِ مربوطه توی صفحه‌ی نمایش... و اگه چندتا بازیکن، هم‌زمان، جوابِ درست بدن، همه شون همین کار رو می‌کنن! بازیکنی که تونسته قبلاً همه‌ی مکعب‌هاش رو توی صفحه‌ی نمایش بذاره، دیگه تو حدس زنی شرکت - نمی‌کنه تا این دور تموم بشه (یعنی وقتی که زمان سنج خالی بشه)...

امتیازدهی: وقتی که زمان سنج خالی شد (یا همه‌ی میله‌ها و دیسک‌های "هنرمند" تموم شد) امتیازدهی شروع می‌شود... هر بازیکن، امتیازهای خودش رو با شمارنده‌ش، بر روی مسیر امتیازات مشخص می‌کنه:

- هر بازیکن، به ازای هر کدوم از مکعب‌هاش که روی صفحه‌ی نمایش باشه، یه امتیاز می‌گیره...

- "هنرمند" به ازای هر مکعب روی صفحه، یه امتیاز می‌گیره...

شروع دور جدید بازی: مکعب‌هاتون رو از صفحه‌ی نمایش جمع کنین! همه‌ی کاشی‌های تصویر رو هم همین‌طور! و به جاشون، ۱۶ تا تصویر جدید بذارین! بازیکن سمت چپ "هنرمند" قبلی، به عنوان "هنرمند" جدید انتخاب می‌شه...

پایان بازی و برنده: بازی، وقتی تموم می‌شه که هر کدوم از بازیکن‌ها، یه بار "هنرمند" شده باشن... بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات رو داشته باشه، برنده‌ی بازیه...!

بازی پیش‌رفته (شکل صفحه‌ی ۵):

قبل از شروع بازی، ردیف اضافی (۱۷ تا ۲۰) رو به پایین صفحه‌ی نمایش اضافه کنین! تو شروع هر دور از بازی، هنرمند، روی هر کدوم از اعداد ردیف اضافی هم یه کاشی تصویر می‌ذاره و کاشی‌های اعداد ۱۷ تا ۲۰ رو هم برمی‌داره... بقیه‌ی قوانین، به همون شکل اجرا می‌شن...

* * * * *

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

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

* خالق بازی: کارلو ای. روسی (۲۰۱۴) * مترجم: کیومرث قنبری آذر *