

MAGIC MAZE



1-8



15'

8+



Kasper Lapp
Gyom

«هزار توی جادویی» / «مَجیک میز»

(۱ تا ۸ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ ۱۵ دقیقه)

«طراح: کسپر لپ»

«مترجم: کیومرث قنبری آذر»

یک «ساحره»، یک «وحشی»، یک «الف» و یک «کوتوله»، پس از ضبط همه‌ی اموال و دارایی‌های‌شان، برای به دست آوردن تجهیزات مورد نیاز برای ماجراجویی بعدی خود، مجبور به سرقت از هایپرمارکت «مَجیک میز» (هزار توی جادویی) می‌شوند! آن‌ها با هم قرار می‌گذارند تا برای فرار از چنگ نگهبانانی که چشم از آن‌ها بر نمی‌دارند، سرقت‌ها را هم‌زمان انجام داده و هم‌زمان به سمت درهای خروجی هجوم ببرند!...

نکته: برای کمک به بازیکنانی که مشکلاتی در تشخیص رنگ‌ها دارند، هر «رنگ» با یک «نماد» مرتبط شده‌است. در این راهنما، هر گاه یکی از «رنگ»ها مورد اشاره قرار بگیرد، از روی «نماد» مربوطه، به راحتی می‌توان تشخیص‌اش داد.



ایده‌ی بازی

«مَجیک میز» یک بازی مشارکتی (Co-Op) غیرنوبتی (Real-Time) است! هر بازیکن، در هر لحظه از بازی، می‌تواند هر کدام از ۴ آدمک (قهرمان) را برای انجام عملیاتی خاص - که سایر بازیکنان نمی‌توانند انجام‌اش بدهند - تحت کنترل بگیرد: حرکت به سوی شمال، جست‌وجو در یک ناحیه‌ی جدید (اضافه کردن یک کاشی جدید به صفحه)، سوار شدن بر یک پلکان متحرک و...

حرکت دادن هوشمندانه‌ی آدمک‌ها و تکمیل عملیات، پیش از خالی شدن زمان سنج شنی، نیازمند همکاری بسیار دقیق و منظم بازیکنان با یکدیگر است. در زمان‌هایی کوتاه از بازی، شما اجازه پیدا می‌کنید تا با سایر بازیکنان ارتباط برقرار کنید ولی در سایر مواقع، باید مطلقاً «صَم بُکم» باشید! 😊

هدف بازی

همه‌ی بازیکنان «با هم» برنده می‌شوند به شرط آن که همه‌ی «قهرمان»ها موفق به انجام سرقت و خروج به موقع از «هزارتو» بشوند! در آغاز بازی، شما ۳ دقیقه وقت دارید. «خانه‌های زمان‌سنج» که در راه، با آن‌ها برخورد خواهید کرد، می‌توانند زمان شما را افزایش بدهند. اگر «زمان‌سنج»، پیش از رسیدن یکی از آدمک‌ها به یکی از «خانه‌های زمان‌سنج» خالی شود، همه‌ی بازیکنان «با هم» بازنده می‌شوند!! تعلل شما، سوءظن نگهبانان را تحریک کرده و موجب دستگیری‌تان خواهد شد!!

روند بازی

یک دست بازی «مَجیک میز» به ترتیب زیر برگزار می‌شود:

(۱) هایپرمارکت را زیر و رو (جست‌وجو) کنید؛ کل فروشگاه یا بخش‌هایی از آن!

(۲) هر قهرمان (آدمک) را به خانه‌ی آیتم هم‌رنگ خودش ببرید!



۳) وقتی هر ۴ آدمک، در یک زمان، در خانه‌های آیتم‌های متناسب، مستقر شوند، زنگ خطر به کار می‌افتد و آدمک‌ها باید پیش از خالی شدن زمان سنج و بدون آن که گیر بیفتند، فلنگ را ببندند!! در این لحظه، «کاشی سرقت» را پشت و رو کنید (به روی B برگردانید)!



۴) وقتی که یکی از قهرمانان، به یک خروجی قابل استفاده (هم‌رنگ) رسید، از صفحه خارج‌اش کنید! وقتی همه‌ی قهرمانان، از صفحه خارج شدند، شما، شاهد پیروزی را در آغوش خواهید کشید!! ولی اگر در هر لحظه از بازی، زمان سنج خالی شود، عجالتاً مجبور خواهید شد شاهد شکست را در آغوش بکشید!! ☺



اجزاء بازی

۲۴ کاشی فروشگاه / ۴ آدمک قهرمان در ۴ رنگ مختلف / ۱۲ توکن «غیر قابل استفاده»

۹ کاشی عملیات برای بازی‌های ۲ تا ۸ نفره و ۷ کاشی عملیات برای بازی تک نفره

یک زمان سنج شنی ۳ دقیقه‌ای / یک مهره‌ی «دیه کاری بُکن، لامَصَّب!!»

یک صفحه‌ی امتیازات: «چالش‌نامه‌ی کبیر» (قابل دانلود در سایت SitDown-Games.com)

یک کاشی «سرقت»

یک ورق استیکر برای چسباندن به آدمک‌ها (اختیاری!): این استیکرها به بازیکنانی که مشکلاتی در تشخیص رنگ‌ها دارند، کمک می‌کند تا آدمک‌ها را راحت‌تر تشخیص بدهند. ۲ استیکر (👁️)، تا پیش از سناریوی ۳، مورد استفاده قرار نمی‌گیرند (بخش «سناریوها» را ببینید).

چیدمان آغازین و آماده‌سازی

بر اساس دستورات سناریوی که انتخاب کرده‌اید، ستون کاشی‌های فروشگاه (1) را -معمولاً به پشت- آماده کنید. با سناریوهای ۱ تا ۷ (پوش آغاز) شروع کنید و بعد به سراغ سناریوهای ۸ تا ۱۷ بروید. بعدها می‌توانید از هر سناریوی که خودتان دوست دارید و خلق می‌کنید، استفاده کنید!

کاشی آغازین (کاشی 1) را در وسط میز بازی گذاشته (2) -اگر تازه کار هستید، طرف A بالا! اگر تازه کار نیستید، هر طور که صلاح می‌دانید!- و ۴ آدمک قهرمان را -به ترتیب دلخواه- در ۴ خانه‌ی مرکزی آن قرار دهید (3). کاشی دزدی (4) (طرف A بالا!) و توکن‌های "غیر قابل استفاده" (5) را در کناری بگذارید.

کاشی‌های عملیاتِ مُتناسب با تعداد بازیکنان (عددی که در گوشه‌ی پایین سمت راست کاشی نوشته شده) را برداشته و به هر بازیکن، یک کاشی عملیات بدهید (6).

کاشی عملیات خود را در همان جهتی که کاشی آغازین قرار دارد (به جهت "پیکان"ها دقت کنید)، پیش‌روی خود بگذارید (7). همه‌ی کاشی‌های عملیات، باید تا پایان بازی، در جهتی یک‌سان با کاشی آغازین قرار داشته باشند.



در طول چیدمان آغازین، می‌توانید هر چقدر که خواستید، با هم حرف بزنید، نقشه بکشید و برنامه‌ریزی کنید ولی به محض سَر و تَه شدنِ زمانِ سنجِ شنی، دیگر به هیچ وجه نمی‌توانید با دیگران ارتباط برقرار کنید!

نکته: آیا تعدادتان بیش‌تر از آن است که دورِ یک میز جا بشوید؟! خیالی نیست! صندلی‌ها را بی‌خیال شده و «سرپایی» بازی کنید! در جایی که بازیکنان می‌بایست کاشی‌های عملیات خود را به نَفَرِ سمت چپ منتقل کنند، کافی است هرکدام، یک قدم به سمت چپ خودشان بروند!

بازی تک نفره

آماده‌سازی کاشی‌ها مثل آماده‌سازی کاشی‌ها در بازی‌های چند نفره است. ۷ کاشی عملیات مربوط به بازی تک نفره را - که عدد گوشه‌ی پایین سمت راست آن‌ها ۱ است - بردارید، جهت‌شان را با جهت کاشی آغازین تنظیم کنید، بُرشان بزنید و به شکل یک ستون «پُشت چین» در کناری بگذارید.

با سَر و تَه کردنِ زمانِ سنج، بازی آغاز می‌شود. با استفاده از فقط یک دست، کاشی‌های عملیات را یکی یکی رو کرده و یک ستون از کاشی‌های «سوخته» تشکیل بدهید تا این که کاشی‌ای که می‌خواهید عملیاتش را انجام دهید، رو شده و روی ستون کاشی‌های

سوخته قرار بگیرد! حالا می‌توانید عملیات مورد نظر را با هر تعداد از آدمک‌ها و هر چند باری که خواستید، انجام دهید. اجازه ندارید ستون کاشی‌ها را در دست‌تان بگیرید!

برای انجام عملیاتی دیگر، باید دوباره کاشی‌ها را رو کنید و بسوزانید تا عملیات مورد نظر بعدی، رُخ عیان کند!! اگر ستون کاشی‌های عملیات، خالی شد، ستون کاشی‌های سوخته را - بدون بُر زدن - سَر و تَه کرده، یک ستون جدید تشکیل دهید و دوباره برای پیدا کردن کاشی عملیات دلخواه‌تان، کاشی‌ها را یکی یکی رو کنید.

هر بار که زمان سنج را سَر و تَه کنید (بخش «محدودیت زمانی» را ببینید)، باید کاشی‌های عملیات را با کاشی‌های سوخته، بُر زده و یک «ستون عملیاتی» جدید تشکیل دهید!

◀ در طول بازی می‌توانید هر کدام از عملیات مربوط به کاشی عملیات خود را در هر زمان و هر چند بار که خواستید، انجام دهید ولی بالطبع باید دور هر گونه عملیاتی را که در کاشی‌تان نیست، خط بکشید!!

◀ در این بازی، چیزی به اسم «نوبت» وجود ندارد! شما هر وقت که تشخیص دادید، می‌توانید عملیات مناسب را انجام دهید! از طرفی، شما هرگز اجازه ندارید حرکت بازیکن دیگری را متوقف کنید؛ هر بازیکن خودش تصمیم می‌گیرد که حرکتش را کی و کجا تمام کند!
◀ انواع «عملیات» در ادامه شرح داده می‌شود:

حرکت (جاب‌جایی)

عملیات حرکت (یا جاب‌جایی) به شما اجازه می‌دهد که آدمک قهرمان خود را هر چند بار که خواستید، در جهتی که «پیکان» نشان می‌دهد، حرکت دهید. ۲ آدمک هرگز نمی‌توانند هم‌زمان در یک خانه قرار بگیرند و آدمک‌ها نمی‌توانند از هیچ مانعی (دیوار، آدمک‌های دیگر و...) عبور کنند!



▲ در این مثال، رساندن آدمک به خانه‌ی جست‌وجوی نارنجی، نیازمند ۳ حرکت است: برایان که پیکان شمال را در اختیار دارد، آدمک را ۲ خانه به شمال می‌برد؛ آلیس که پیکان غرب را دارد، آدمک را ۲ خانه به غرب می‌برد و در نهایت، مارک که پیکان جنوب را دارد، آدمک را ۱ خانه به جنوب برده و وارد خانه‌ی جست‌وجوی نارنجی می‌کند.

نکته‌ی مهم: در بازی‌های ۵ نفره به بالا، چند بازیکن، امکان انجام عملیات مشابه را خواهند داشت!

سواری با گردباد

(فقط) بازیکنی که عملیات گردباد را در اختیار دارد، می‌تواند آدمک را از هر جای صفحه، به خانه‌ای که علامت گردباد هم‌رنگ با آدمک را در خود دارد، ببرد. این، راهی است برای طی کردن مسافت‌های طولانی به سریع‌ترین شکل ممکن!



نکته‌ی مهم: وقتی که سرقت انجام شد، «سیستم گردباد» خودبه‌خود و کلاً از کار می‌افتد؛ یعنی عملیات سواری با گردباد نمی‌تواند در هنگام فرار مورد استفاده قرار بگیرد!!

پلکان متحرک

(فقط) بازیکنی که عملیات پلکان را در اختیار دارد، می‌تواند یک آدمک را از یک سوی پلکان به سوی دیگرش ببرد (بدون توجه به جهت پلکان). آدمک‌ها هرگز نمی‌توانند روی پلکان بایستند!



جست‌وجو

بازیکنی که عملیات جست‌وجو را در اختیار دارد، مسئولیت اضافه کردن کاشی‌های جدید به صفحه را بر عهده دارد. بازیکن فقط در صورتی می‌تواند چنین کاری بکند که یکی از آدمک‌ها به خانه‌ی جست‌وجوی هم‌رنگ خود - که به یک ناحیه‌ی کشف‌نشده منتهی می‌شود - برود.



انواع مختلف خانه‌های جست‌وجو ▲



▲ ابتدا برای آن که پیکان شمال را دارد، آدمک نارنجی را به شمال می‌برد. سپس کریس که پیکان شرق را دارد، آدمک را به شرق می‌برد و آدمک، وارد خانه‌ی جست‌وجوی نارنجی می‌شود. در پایان، لیزا که عملیات جست‌وجو را در اختیار دارد، کاشی جدیدی را رو می‌کند.



▲ به محض آن که یک آدمک وارد یک خانه‌ی جست‌وجوی هم‌رنگ خود شود، بازیکنی که عملیات جست‌وجو را کنترل می‌کند، کاشی بالایی ستون کاشی‌های فروشگاه را رو کرده و به شکلی قرار می‌دهد که پیکان سفید کاشی جدید، دقیقاً به خانه‌ی جست‌وجوی کاشی قبلی، متصل شود.

پس از کشف این منطقه‌ی جدید، همه‌ی آدمک‌ها (بدون توجه به رنگ‌شان و از هر جهتی) می‌توانند از این مسیر گذر کنند.



موارد ویژه (تصویر صفحه‌ی قبل را ببینید!)

ممکن است با اضافه کردن یک کاشی جدید (کاشی 5 به خانه‌ی A)، ۲ خانه‌ی جست‌وجوی مختلف به یکدیگر متصل شوند (B)؛ گذرگاهی که به این ترتیب تشکیل می‌شود، کاملاً قانونی و گذر از آن، در هر جهتی، برای هر آدمکی، مُجاز است! هم‌چنین ممکن است با اضافه کردن کاشی جدید، یک خانه‌ی جست‌وجو، به یک دیوار متصل شود (C)؛ بالطبع هیچ آدمکی نمی‌تواند از چنین بن‌بستی عبور کند!!

نکته: طراحی خانه‌های جست‌وجو و پیکان‌های سفید، به گونه‌ای است که روی هم قرار گرفتن و هم‌پوشانی کاشی‌های فروشگاه را غیرممکن می‌کند!

* سرقت، یک عملیات محسوب نمی‌شود! *

سرقت، وقتی که هر ۴ آدمک هم‌زمان بر روی خانه‌های آیتم‌های مربوط به خودشان قرار بگیرند، خودبه‌خود اتفاق می‌افتد!



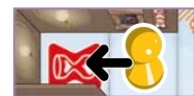
نماد انجام شدن سرقت، پشت و رو شدن «کاشی سرقت» است؛ پس از سرقت، کاشی سرقت را پشت و رو کرده و به طرف در خروجی، فرار کنید! و به یاد داشته باشید که در این مرحله به هیچ وجه نمی‌توانید از نیروی گردباد استفاده کنید (علامت × روی کارت، این نکته را به شما گوشزد می‌کند). کاشی عملیات گردباد را به پشت برگردانید.



محدودیت زمانی

اگر زمان سنج خالی شود، شما باخته‌اید! هر بار که یک آدمک، وارد یک خانه با نماد زمان سنج شود، بدون توجه به آن که به ضرر یا به نفع شما خواهد بود، باید بلافاصله زمان سنج را سر و ته کنید!

نکته: از زمان سنج‌های واقعی به جای زمان سنج مخصوص بازی استفاده نکنید! نتیجه یک‌سان نخواهد بود!



➤ آدمک می‌تواند به خانه‌ی زمان سنج رفته و زمان سنج شنی را سر و ته کند.

➤ هر خانه‌ی زمان سنج فقط یک‌بار می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد. سپس یک توکن «غیر قابل استفاده» در آن خانه و در زیر پای آدمکی که در آن خانه هست، گذاشته می‌شود. جهت اطلاع تان عرض می‌شود که تعداد خانه‌های زمان سنج در فروشگاه، ۴ تاست.

محدودیت گفت‌وگو

در بیش‌تر مواقع بازی، شما مجاز به گفت‌وگو با دیگران نیستید! اجازه ندارید حرف بزنید، علامت بدهید، نشانه‌گذاری کنید یا صدایی تولید کنید! فقط به ۲ روش می‌توانید مطلبی را به دیگران برسانید:

۱) سفت و سخت به یکی از بازیکنان زُل بزنید!

۲) مَه‌ره‌ی «دِ یه کاری بُکن، لامَصِّب!» را پیش‌روی یکی از بازیکنان بگذارید و از او بخواهید که یک کاری بکند! البته این بازیکن



می‌تواند نپذیرد و مَه‌ره‌ی مزبور را پیش‌روی بازیکن دیگری بگذارد!

هر بار که زمان سنج سَر و تَه شود، بازیکنان اجازه پیدا می‌کنند تا زمانی که «شن» در حرکت است، با یکدیگر گفت‌وگو کنند. در این مَجَالِ گفت‌وگو، هیچ عملیاتی نباید انجام شود! به محض آن که یکی از بازیکنان عملیاتی انجام دهد، گفت‌وگوها دوباره باید متوقف شوند!

نکات مهم

اگر بازیکنی، بدون آن که قوانین بازی را زیر پا گذاشته باشد، عملیاتی را انجام داده و از انجام آن پشیمان شده باشد، فقط بازیکنی که عملیات متناسب را در اختیار داشته باشد، می‌تواند این ضرر را برایش جبران کند (مثلاً اگر بازیکنی، آدمکی را به شمال بُرده باشد، فقط بازیکنی که پیکان جنوب را در اختیار دارد، می‌تواند آدمک را برگرداند)!

اگر متوجه شدید بازیکنی تخلف کرده‌است، می‌توانید شفاهاً اعلام کنید! مَه‌ره‌ها و توکن‌ها را به وضعیت قبل از تخلف برگردانید - البته زمان سنج را حق ندارید متوقف کنید! پس هر کاری که می‌خواهید بکنید، بچُنَبید!!

پویش آغاز (سناریوهای ابتدایی)

پویش آغاز، شامل ۷ سناریو است که شما را گام به گام با قوانین اصلی بازی آشنا می‌کنند. اگر در یک سناریو شکست خوردید، می‌توانید یا دوباره همان سناریو را امتحان کنید یا به سراغ سناریوی بعدی بروید.

سناریوی ۱: جست‌وجو (علامت‌های بلندگو را نادیده بگیرید!)

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۹ را بُر زده و کاشی ۱ را (از طرف A) بر روی میز بازی بگذارید. فروشگاه را جست‌وجو کنید، آیتم را بدزدید و از تنها خروجی موجود (خروجی بنفش) بزنید به چاک! هر آدمکی را که موفق به فرار از فروشگاه شد، در جای مخصوص، بر روی



کاشی سرقت بگذارید.

استثنا خاص!

اگر خواستید، در این سناریوی ابتدایی، اجازه دارید در تمام طول بازی با یکدیگر گفت‌وگو کنید! این، به شما کمک خواهد کرد که ایده‌ی بازی را بهتر درک کنید.

اصول را فراموش نکنید!

قبل از آغاز بازی، این نکات را حتماً در ذهن داشته باشید:

«این بازی «نوبتی» نیست و شما، برای استفاده از تأثیرات کاشی‌های عملیاتی که در اختیار دارید، نباید آن‌ها را «بازی» کنید یا «بسوزانید!» شما صرفاً عملیاتی را که کاشی به شما اجازه می‌دهد، هر چند باری که بخواهید و در هر زمان که مناسب تشخیص بدهید، انجام می‌دهید.

«برای اضافه شدن یک کاشی جدید، باید حتماً یک آدمک در خانه‌ی جست‌وجوی هم‌رنگ خودش قرار بگیرد ولی پس از باز شدن مسیر و کشف منطقه‌ی جدید، دیگر همه‌ی آدمک‌ها می‌توانند در هر جهتی از مسیر عبور کنند.

«آدمک‌ها نمی‌توانند از روی دیوارها یا آدمک‌های دیگر بپرند! ۲ آدمک نیز در خانه‌ای ننگند!!»

«عملیات گردباد به شما امکان می‌دهد آدمکی را از هر کدام از خانه‌های صفحه به خانه‌ای با علامت گردباد هم‌رنگ با آدمک ببرید.

«وقتی که همه‌ی آدمک‌ها روی آیتم‌های مورد نظر قرار گرفتند، کاشی سرقت را برگردانده و به طرف خروجی بدوید!

«در هنگام فرار (پس از انجام سرقت) نمی‌توانید از عملیات گردباد استفاده کنید!

«نقشه ساده است: جست‌وجو کنید، ۴ آیتم را بدزدید و بزنید به چاک!

سناریوی ۲: خروجی‌های چندگانه (علامت‌های «بلندگو» را نادیده بگیرید!)

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۲ را بُر زده و کاشی ۱ را (از طرف A) بر روی میز بازی بگذارید.

قانون لازم‌الاجرای جدید

هر آدمک فقط می‌تواند از «خروجی مخصوص خودش» بزند به چاک!



سناریوی ۳: کاشی عملیات خود را واگذار کنید... (علامت‌های بلندگو را نادیده بگیرید!)

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۲ را بُر زده و کاشی ۱ را (از طرف A) بر روی میز بازی بگذارید و قانون لازم‌الاجرای قبلی را هم اعمال کنید.

قانون لازم‌الاجرای جدید (۲ بازیکن و بیش‌تر)

هر بار که زمان سنج سر و ته می‌شود، کاشی عملیات خود را به نفر سمت چپ خود واگذار کنید. پیکان شمال روی کاشی‌های عملیات باید همواره هم‌جهت با پیکان شمال کاشی آغازین باشد.

استیکرهای (۵) را - به‌عنوان نشانه‌ای برای یادآوری - به دو سر زمان سنج بچسبانید!

سناریوی ۴: توانایی‌های ویژه‌ی الف و کوتوله

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۴ را بر زده و کاشی ۱ را (از طرف A) بر روی میز بازی بگذارید و قوانین لازم‌الاجرای قبلی را هم اعمال کنید.

قانون لازم‌الاجرای جدید

کوتوله (آدمک نارنجی) تنها قهرمانی است که می‌تواند از «گذرگاه‌های کوچک دیوارهای نارنجی» عبور کند.

قانون لازم‌الاجرای جدید

اگر برای کشف یک منطقه‌ی جدید (اضافه کردن یک کاشی جدید) از الف (آدمک سبز) استفاده کنید، همه‌ی بازیکنان اجازه پیدا می‌کنند تا با یکدیگر گفت‌وگو کنند - با همان قوانین مربوط به سر و ته شدن زمان سنج. علامت «بلندگو»، این نکته را به شما یادآوری می‌کند.

سناریوی ۵: توانایی ویژه‌ی ساحره

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۴ را بر زده و کاشی ۱۵ را روی آن‌ها بگذارید و کاشی ۱ را (از طرف B) بر روی میز بازی بگذارید و قوانین لازم‌الاجرای قبلی را هم اعمال کنید.

قانون لازم‌الاجرای جدید

وقتی که ساحره (آدمک بنفش) در یک خانه‌ی گوی شیشه‌ای قرار می‌گیرد، بازیکنی که کاشی جست‌وجو را دارد، می‌تواند - با رعایت قوانین - ۲ کاشی جدید به صفحه اضافه کند (متصل به یک خانه‌ی جست‌وجوی استفاده‌نشده از «هر رنگی»); می‌توانید کاشی دوم‌تان را به کاشی اولی که اضافه کرده‌اید، بچسبانید. چنین جست‌وجویی لازم نیست حتماً بلافاصله صورت بگیرد؛ تا وقتی که ساحره در خانه‌ی گوی شیشه‌ای باشد، برای این اکتشاف وقت هست! اگر چنین جست‌وجویی (با اضافه کردن یک یا دو کاشی جدید) انجام شد، یک توکن «غیر قابل استفاده» در خانه‌ی گوی شیشه‌ای، زیر پای ساحره، بگذارید.



آلیس (که پیکان غرب را دارد) ساحره (آدمک بنفش) را جابه جا کرده و به خانه‌ی گوی شیشه‌ای می‌برد (A). لیزا که عملیات جست‌وجو را کنترل می‌کند، متوجه می‌شود که می‌تواند مُفتی مُفتی ۲ کاشی جدید به صفحه اضافه کند! او ابتدا کاشی 5 را کشیده و به صفحه اضافه می‌کند (B) و سپس کاشی 9 را کشیده و به کاشی 5 متصل می‌چسباند (لیزا مجبور نبود کاشی دوم را به کاشی اول بچسباند و می‌توانست (اگر می‌خواست) آن را از سمتی دیگر، به صفحه اضافه کند.

اگر آدمکی بجز ساحره وارد خانه‌ی گوی شیشه‌ای شود، هیچ اتفاقی نمی‌افتد!

سناریوی ۶: توانایی ویژه‌ی وحشی

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۷ را بُر زده و کاشی ۱ را (از طرف B) بر روی میز بازی بگذارید و قوانین لازم‌الاجرای قبلی را هم اعمال کنید. در این سناریو، ۲ دوربین امنیتی، در ستون کاشی‌های فروشگاه وجود دارند. همه‌ی خانه‌های کاشی‌هایی که دوربین امنیتی دارند، زرد رنگ هستند و به راحتی قابل تشخیص!

قانون لازم‌الاجرای جدید

اگر ۲ دوربین امنیتی یا بیش‌تر فعال باشند (یعنی رو شده و با توکن «غیر قابل استفاده» پوشانده نشده باشند)، شما اجازه نخواهید داشت هیچ آدمکی را به هیچ خانه‌ی دارای زمان‌سنجی ببرید! برای از کار انداختن یک دوربین، وحشی باید وارد خانه‌ای شود که دوربین در آن است؛ در این حالت، یک توکن «غیر قابل استفاده» در آن خانه، زیر پای وحشی بگذارید.

این، بدان معناست که وقتی دوربین اول، رو شد، باید خیلی مواظب باشید: اگر دوربین دیگری رو شود، دیگر اجازه نخواهید داشت زمان‌سنج را سر و ته کنید - تا این‌که همه‌ی دوربین‌ها را بجز یکی، از کار بیندازید!

اگر آدمک دیگری بجز وحشی (آدمک زرد) وارد خانه‌ی دوربین شود، هیچ اتفاقی نمی‌افتد!!

سناریوی ۷: حداکثر نظارت

کاشی‌های فروشگاه ۲ تا ۱۹ را بُر زده و کاشی ۱ را (از طرف B) بر روی میز بازی بگذارید و قوانین لازم‌الاجرای قبلی را هم اعمال کنید.

این سناریو، قانون جدیدی به بازی اضافه نمی‌کند ولی این بار ۴ دوربین امنیتی در ستون کاشی‌های فروشگاه داریم. وقتی که یک دوربین، رو می‌شود، باید خیلی خیلی خیلی مراقب باشید!

*** حالا شما همه‌ی قوانین «مَجیک میز» را می‌دانید؛ زمانِ رویارویی با چالش‌های جدی‌تر فرا رسیده‌است:**

سناریوها

وقت آن رسیده که از همه‌ی توانایی‌های خود استفاده کنید! در این جا، تعدادی سناریو با درجه‌ی سختی متفاوت به شما ارائه می‌شود؛ هر سناریو، در برگی امتیازات (چالش‌نامه‌ی کبیر)، روی ردیف مربوط به خودش با مجموعه‌ای از درجات (از آسان به سخت) دیده می‌شود. برگی امتیازات را در هنگام بازی، با نوشتن نام بازیکنانی که چالش را با موفقیت پشت سر گذاشته‌اند در قسمت‌های مخصوص، پُر کنید. فضای کوچکی نیز در سمت راست برگه‌های امتیازات هست که به شما امکان می‌دهد تا تعداد خانه‌های زمان‌سنج استفاده‌شده را یادداشت کنید (که هر چه کم‌تر، بهتر!) می‌توانید آزادانه تصمیم بگیرید که از طرف A کاشی آغاز (کاشی ۱) استفاده کنید یا از طرف B آن. پشت برگه‌های امتیازات، قسمت‌های کوچک مخصوصی دارد برای عنوان سناریوهای جدیدی که شما خودتان خلق می‌کنید (فراموش نکنید که با ما هم به اشتراک بگذاریدشان) یا در سایت ما می‌بینید!

سناریوی ۸: پیش‌بینی

ستون کاشی‌های فروشگاه «به‌رو» چیده می‌شوند، در نتیجه شما همواره می‌توانید کاشی‌هایی را که قرار است به‌زودی به صفحه اضافه شوند، ببینید.

سناریوی ۹: از رهبران پیروی کنید... (۳ بازیکن و بیش‌تر)

در هنگام چیدمان و آماده‌سازی، یک کاشی عملیات کم‌تر بردارید! به هر بازیکن، بجز یکی، یک کاشی بدهید. بازیکنی که کاشی عملیات ندارد، در عوض، مهره‌ی «دیه کاری بُگن، لامصَب!» را برمی‌دارد!

نکته: این سناریو، امکان بازی ۹ نفره را فراهم می‌کند.

سناریوی ۱۰: فریب نگهبانان

برای فریب دادن نگهبان‌ها، قهرمانان باید آیتمی را بدزدند که مربوط به خودشان نیست و از خروجی‌ای غیر از خروجی خودشان اقدام به فرار کنند! هر خروجی فقط می‌تواند به‌توسط یک قهرمان مورد استفاده قرار بگیرد؛ بنابراین هر قهرمانی که از یک خروجی خارج می‌شود، باید -به‌نشانه‌ی این‌که استفاده از این خروجی دیگر ممنوع است- روی همان خروجی بماند!

سناریوی ۱۱: چیدمان مجدد

دیوارها هرگز از حرکت باز نمی‌ایستند. پیش از سرقت، هر بار که زمان سنج سر و ته می‌شود، دوتا از کاشی‌های «رو-شده» را که قبلاً به فروشگاه اضافه شده‌اند، از بازی خارج کنید! کاشی‌هایی را می‌توانید از بازی خارج کنید که این شرایط را داشته باشند:

◀ نباید هیچ آدمک قهرمان یا هیچ توکن «غیر قابل استفاده» ای روی کاشی باشد.

◀ کاشی ۱ به هیچ وجه نمی‌تواند از بازی خارج شود!

◀ بعد از آن که کاشی از بازی خارج شد، باید هنوز هم امکان رفتن به همه‌جای صفحه (بدون استفاده از گردباد) وجود داشته باشد (مثلاً همیشه باید بتوان فرار کرد)!

اگر نتوانید بدون تخلف از این قوانین، ۲ کاشی را از بازی خارج کنید، بازنده خواهید بود!

کاشی‌های خارج شده را «به‌رو» در زیر ستون کاشی‌ها بگذارید. اگر ستون، خالی شده باشد، این ۲ کاشی ستون جدید را تشکیل خواهند داد.

سناریوی ۱۲: لال بازی!

وقتی که مجاز به برقراری ارتباط می‌شوید، فقط باید با ژست‌های بدنی و «بدون کلام» با یکدیگر حرف بزنید!

سناریوی ۱۳: فروشگاه چندبُعدی

فروشگاه، شامل ۲ سطح یا ۲ بُعد می‌شود.

چیدمان: آدمک‌های نارنجی و سبز را مطابق معمول روی کاشی ۱ بگذارید. کاشی ۳ را با کمی فاصله، روی میز گذاشته و آدمک‌های زرد و بنفش را روی آن (در هر خانه‌ای که خواستید) قرار دهید. این ۲ کاشی، نشان‌دهنده‌ی ۲ بُعد مختلف هستند و هرگز نمی‌توانند (با اضافه کردن و اکتشاف کاشی‌های جدید) به یکدیگر متصل شوند (اگر لازم شد، آن‌ها را از یکدیگر دورتر کنید)! ستون کاشی‌های فروشگاه «به‌رو» چیده می‌شوند، در نتیجه شما همواره می‌توانید کاشی‌هایی را که قرار است به‌زودی به صفحه اضافه شوند، ببینید!

برای از بین بردن تمرکز نگهبان‌ها، هیچ وقت نباید هر ۴ قهرمان هم‌زمان در یک بُعد قرار بگیرند. قهرمانان فقط با استفاده از عملیات گردباد می‌توانند از یک بُعد به بُعد دیگر بروند: از یک خانه‌ی گردباد هم‌رنگ خودشان در بُعدی که در آن هستند به یک خانه‌ی گردباد هم‌رنگ خودشان در بُعدی که در آن نیستند!! در این سناریو، این، تنها راه استفاده از عملیات گردباد است.

اخطار: اگر در طول بازی، کاشی‌ها را خوب و با برنامه جای‌گذاری نکنید، ممکن است نتوانید از فروشگاه فرار کنید! فراموش نکنید که

سیستم گردباد، پس از سرقت، خودبه‌خود از حَیْز انتفاع ساقط می‌شود!!! ©

سناریوی ۱۴: گفت‌وگو بی‌گفت‌وگو!

هیچ گفت‌وگویی در هیچ زمانی مُجاز نیست! البته اجازه دارید که به یکی از هم‌بازی‌های‌تان زُل بزنید یا از مُهره‌ی «یه کاری بُکن!» استفاده کنید!

سناریوی ۱۵: چشم‌های شهلا!

هیچ گفت‌وگویی در هیچ زمانی مُجاز نیست و از مُهره‌ی «یه کاری بُکن!» هم نمی‌توانید استفاده کنید! ولی اجازه دارید با چشم‌های شهلا‌ی‌تان، به هر کسی که دل‌تان خواست، زُل ل ل بزنید!!

سناریوی ۱۶: گردباد تعطیل!

به طور کُلّی، در هیچ زمان از بازی، نمی‌توانید از سیستم گردباد استفاده کنید؛ چه قبل از سرقت و چه پس از آن!

سناریوی ۱۷: اجتماعات بیش از یک نفر ممنوع!

نگهبان‌ها بدجوری به اجتماعات بیش از یک نفر حسّاس‌اند بنابراین هیچ‌وقت هیچ ۲ قهرمانی نمی‌توانند هم‌زمان در یک کاشی فروشگاه بگنجند (البته بجز کاشی ۱)!! آدمک‌هایی را که به خروجی می‌رسند، از صفحه خارج نکنید؛ بدین ترتیب ورود به این کاشی کماکان برای بقیه‌ی قهرمان‌ها غیرممکن خواهد بود!!



* طراح بازی: **Kasper Lapp** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

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

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038) *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *