



«پلکان ارواح» / «Geister Treppe»

محتویات جعبه‌ی بازی: یک صفحه‌ی بازی / ۴ روح / ۴ مهره‌ی رنگی / ۴ لگه‌ی رنگی چسبنده / یک تاس ویژه.

پیش از شروع اولین دور بازی، زیر هریک از روح‌ها، یک لگه‌ی رنگی بچسبانید تا هر روح، یک رنگ مشخص برای خود داشته باشد.

آماده‌سازی: صفحه‌ی بازی را در وسط میز بازی بگذارید. سپس هر بازیکن، یک مهره‌ی رنگی را برای خودش انتخاب می‌کند و آن را روی پایین‌ترین پله‌ی پلکان ارواح (روی پیکان) می‌گذارد. روح‌ها فعلاً بیرون از صفحه‌ی بازی می‌مانند.

چگونگی بازی (چهارنفره): جوان‌ترین بازیکن، بازی را شروع می‌کند. سپس بازی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد.

معنی تعداد نقطه‌های روی تاس: هر بازیکنی که نوبت بازی‌اش می‌رسد، مهره‌ی رنگی‌اش را به اندازه‌ای که عدد روی تاس نشان می‌دهد، به طرف بالای پلکان می‌برد. چند مهره‌ی رنگی مختلف می‌توانند هم‌زمان روی یک پله قرار بگیرند.

معنی روح روی تاس: اگر تاس شما، روح را نشان بدهد، شما می‌توانید مهره‌ی رنگی خود را تبدیل به روح کنید.

مثال: بازیکن سبز، مهره‌ی رنگی‌اش را به روح تبدیل کرده است. مهره‌ی سبز، از بازی بیرون رفته و روحی که قسمت پایینی‌اش یک لگه‌ی سبزرنگ دارد، جایگزین آن می‌شود. مهره همیشه باید با روح هم‌رنگ خودش جابه‌جا شود. بازیکن، مهره‌ی رنگی‌اش را پیش خودش نگه می‌دارد تا فراموش نکند که کدام رنگ، رنگ اوست!

و سپس: وقتی که نوبت شما می‌شود و تاس شما، یک عدد را نشان می‌دهد، اگر قبلاً مهره‌ی رنگی خود را تبدیل به روح کرده باشید، باید یکی از روح‌ها را حرکت بدهید. خیلی دقت کنید که کدام روح، رنگ شما را دارد! به‌طور معمول، نگاه کردن به قسمت پایینی ارواح در طول بازی، ممنوع است!

* اگر همه‌ی مهره‌های رنگی تبدیل به روح شده باشند و تاس شما، یک عدد را نشان بدهد، شما باید یکی از روح‌ها را در مسیر هدف (روبه‌جلو) حرکت دهید. حق ندارید روح‌تان را به عقب حرکت دهید!

* اگر همه‌ی مهره‌های رنگی تبدیل به روح شده باشند و تاس شما، یک روح را نشان بدهد، شما باید دو تا از روح‌ها را با هم جابه‌جا کنید! مثلاً یکی از روح‌ها که بر پله‌ی پایین‌تر ایستاده است با یکی که بر پله‌ی بالاتر ایستاده است یا دو روح که مشترکاً روی یک پله ایستاده‌اند.

نکته: وقتی که روح‌ها را -برای جابه‌جایی- از روی صفحه برمی‌دارید، جای آن‌ها را با انگشت حفظ کنید تا اشتباهی پیش نیاید.

پایان بازی: به محض آن که یکی از روح‌ها به بالاترین پله‌ی پلکان برسد (خانه‌ای که روح پیر در آن است) بازی پایان می‌یابد و بازیکنی که رنگش (لگه‌ی رنگی‌اش)، به قسمت پایینی آن روح چسبیده باشد، برنده‌ی بازی است.

نکته‌ی مهم: شما برای رسیدن به پله‌ی پایانی، نیاز به یک تاس‌اندازی دقیق و خوش‌شانسی زیاد ندارید! عددهای اضافی را می‌توانید نادیده بگیرید (یعنی اگر ۱ پله تا پایان فاصله داشته باشید و تاس شما، عدد ۲ را نشان دهد، بازهم برنده‌اید!) می‌توان بازی را ادامه داد تا نفراتِ دوم و سوم هم مشخص شوند.

چگونگی بازی (دونفره): بعد از انتخاب مهره‌های رنگی‌تان، دو روح اضافی را روی صفحه‌ی بازی قرار دهید. بدین ترتیب، این روح‌های بی‌طرف خودبه‌خود جزیی از بازی می‌شوند. اگر یکی از این ارواح بی‌طرف قبل از بقیه به خط پایان برسد، بازی ادامه پیدا می‌کند تا یکی از روح‌های دُرست (روحي که مُتعلق به یکی از بازیکنان باشد) به خط پایان برسد.

چگونگی بازی (سه‌نفره): در این بازی، مهره‌ی چهارم، پیش‌از شروع بازی، تبدیل به روح می‌شود. بقیه‌ی قوانین، مثل قوانین بازی دونفره خواهد بود.

پیشنهادهایی برای بزرگ‌ترها و بازیکن‌های حرفه‌ای: اگر تاس شما، یک روح را نشان داد (وقتی که همه‌ی مهره‌ها تبدیل به روح شده باشند)، می‌توانید یکی از این دو کار را انتخاب کنید:

(۱) مثل قبل، دوتا از روح‌ها را باهم جابه‌جا کنید... یا

(۲) دوتا از مهره‌های رنگی را باهم تعویض می‌کنید - که بدین ترتیب، صاحبانِ روح‌ها باهم عوض می‌شوند!

روح‌بازی خوش‌بگذره!

* خالق بازی: میشل شاین * 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 Instagram and Telegram: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *