



www.LBMind.com



«حمله‌ی ارواح! (اسپوکی دو!)» / «GeistesBlitz! (Spooky Doo!)»

(برای ۲ تا ۸ بازیکن، ۸ سال به بالا)

- داستان و هدف بازی: «بالدوین»، در یکی از روح‌گردی‌های شبانه‌اش، یک شیء عجیب و غریب کشف کرد! اول فکر کرد که آن یک چراغ خواب یا یک سطل است ولی بعداً فهمید که یک کلاه سحرآمیز است که می‌شود از آن برای مخفی کردن هر جور چیزی استفاده کرد: مثلاً یک بشکه، یک موش یا حتی خودش!

چه چیزی زیر کلاه مخفی شده است؟! اسمش را با صدای بلند بگویید، کلاه را به سرعت برق بردارید یا این که آیتمِ دُرست را جلوی چشم‌های رُقبای تان بپایید! آماده، حاضر باشید... کلاه‌ها را بردارید!

اجزاء بازی: ۵ آیتم مختلف: کلاه سحرآمیز [قرمز]، روح [سفید]، بطری [سبز]، بشکه [آبی]، موش [خاکستری] و ۶۰ کارت (شکل صفحه ۱).

آماده سازی: ۴ آیتم بازی را در وسط میز بازی بچینید. کلاه را روی یکی از آیتم‌ها گذاشته و آن را به‌طور کامل بپوشانید. کارت‌های بازی را بُر بزنید و به پشت، بر روی میز بگذارید!

روش بازی: مُسن‌ترین بازیکن، اولین کارت را برمی‌گرداند به‌طوری‌که بقیه‌ی بازیکن‌ها هم‌زمان بتوانند آن را ببینند. حال هر بازیکن سعی می‌کند به‌سرعت و پیش‌از بقیه، عمل دُرست را انجام دهد. این عمل می‌تواند یکی از این‌ها باشد:

۱) آیتم را بپایید!

آیتم درست، آیتمی است که در تصویر روی کارت، با رنگ اصلی خودش دیده شود؛ مثلاً «موش خاکستری» یا «روح سفید» (شکل سمت چپ، صفحه ۲).

اگر هیچ یک از آیتم‌ها در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده نشود، بازیکن‌ها باید آیتمی را بردارند که نه خودش و نه رنگ اصلی‌اش، هیچ کدام در تصویر روی کارت دیده نمی‌شوند؛

مثال: در این تصویر (شکل سمت راست، صفحه ۲) هیچ آیتمی با رنگ اصلی خودش دیده نمی‌شود. پس از آن جایی که نه روح سفید رنگ و نه رنگ سفید، هیچ کدام در تصویر دیده نمی‌شوند، شما باید آیتم «روح» را بپایید!

۲) کلاه را بپایید!

کلاه‌ها را بردارید! اگر آیتم دُرست در زیر کلاه مخفی شده باشد، کلاه را بردارید و شیء مورد نظر را آشکار کنید ولی هیچ نگوید (نام نبرید)!

مثال: نه بشکه و نه رنگ آبی، هیچ کدام در تصویر دیده نمی‌شوند. بنابراین کلاه را بپایید و بشکه‌ی آبی زیر آن را آشکار کنید (شکل بالا، صفحه ۳)!

۳) آیتم دُرست را نام ببرید!

اگر آیتم مورد نظر، خود کلاه بود، آن‌گاه باید نام شیء زیر کلاه را با صدای بلند اعلام کنید (بدون این‌که به چیزی دست بزنید، حتی به خود کلاه)!

مثال: نه کلاه سحرآمیز و نه رنگ قرمز، هیچ کدام در تصویر دیده نمی‌شوند. بنابراین باید نام آن چه را که در زیر کلاه مخفی شده، با صدای بلند اعلام کنید: «روح»! (شکل پایین، صفحه ۳)

کسی که قبل از بقیه عمل دُرست را انجام بدهد، کارت رو شده را برای خودش برمی‌دارد. اشیاء و آیتم‌هایی که قاپیده می‌شوند، باید دوباره به‌وسط میز بازی برگردانده شوند. اگر شما به‌درستی کلاه را قاپیده‌اید یا نام آیتم زیر کلاه را اعلام کرده‌اید، می‌توانید کلاه را برداشته و روی یکی دیگر از آیتم‌ها (به‌انتخاب خودتان) قرار دهید. سپس کارت بعدی برگردانده می‌شود.

توجه! هر بازیکن فقط یک فرصت برای اشاره به جواب درست دارد. اگر یکی از بازیکن ها...

فریاد بزند در حالی که باید آیتم را برمی داشته... یا... آیتم را بردارد در حالی که باید فریاد می زده... یا

یک آیتم نادرست را بردارد یا نام آیتم نادرست را فریاد بزند... یا... هم زمان یک آیتم را بردارد و نام یک آیتم را فریاد بزند... یا... کلاه را به اشتباه بردارد...

باید یکی از کارت هایی را که بُرده است (به شرط آن که اصلاً چیزی بُرده باشد)، پس بدهد! این کارت (یا کارت های) پس داده شده، به عنوان جایزه ی اضافی، به بازیکنی که در این نوبت، آیتم درست را برداشته باشد یا نام آیتم درست را فریاد زده باشد، تعلق می گیرد.

اگر همه ی بازیکنان اشتباه کرده باشند، هیچ کس کارتی را بر نمی دارد بلکه هر بازیکن یکی از کارت های خود را پس می دهد که به همراه کارت اصلی بر گردانده شده، یک «فوق جایزه» را تشکیل می دهند. سپس بازیکن بعدی، کارت بعدی را بر می گرداند و اگر کسی جواب درست بدهد، کارت برگردانده شده را به همراه همه ی کارت های «فوق جایزه» می برد!

پایان بازی: بازی وقتی به پایان می رسد که همه ی کارت ها برگردانده شده باشند. بازیکنی که بیشترین کارت را بُرده و در مقابل خود داشته باشد، برنده ی بازی است.

* ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com * شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* با ما در «تلگرام»: @LBMind @KhaaneFarhang و «اینستاگرام»: @Bazi_Khoone @LBMind همراه باشید! *

* خالق بازی: ژاک زیمه * مترجم: کیومرث قنبری آذر *