

«خالق بازی: رایبر کنیتسیا / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

«محصول کمپانی "زوخ" آلمان / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

«برای ۲ تا ۷ بازیکن؛ ۸ سال به بالا (ترجیحاً علاقه‌مند به جماعت "کرم‌ها!")»

تقاضا برای "کرم کبابی" بسیار زیاد است! گرچه "کرم‌ها" همیشه‌ی خدا غذای مورد علاقه‌ی پرنده‌ها بوده‌اند ولی نمی‌توان تلاش‌های "چارلز چیکن" (معروف به "چارلی جوجو") را در افزایش تقاضا برای "کرم کبابی" نادیده گرفت! دایی "چارلی"، "سم" رویای راه‌اندازی "کرم‌پزخانه‌های زنجیره‌ای" خودش را در سرتاسر شهر "چیکن‌تاون" در ایالت "کنتاکی" در سر داشت. به‌محض این‌که اولین "کرم‌پزخانه" افتتاح شد، مرغ‌ها و ماکیان از دور و نزدیک برای شرکت در "ضیافت‌های کرمی" هجوم آوردند! و حالا تقاضا برای "کرم کبابی" بسیار بالا رفته‌است! در هر گوشه و کنار، پرنده‌ها، "کرم‌ها" را جمع‌آوری کرده و برای کباب شدن به دستان باکفایت "چارلی" می‌سپارند! چه "کرم کبابی"، چه "کرم برگر" و چه "کرم و چیپس"، پرنده‌ها برای چشیدن این غذاها و پیش‌غذاهای خوشمزه سر و دست می‌شکنند! و به‌این ترتیب، "چارلی جوجو" دارد یک‌شب، ره صدساله را طی می‌کند و از یک "شکارچی کرم" خُرده‌پا، به یک "رستوران‌دار" پُرنفوذ تبدیل می‌شود...

### اجزاء بازی:



۱۶ ژتون "کرم کبابی" با شماره‌های ۲۱ تا ۳۶ + ۸ تاس با ۶ وجه مختلف (۱، ۲، ۳، ۴، ۵ و کرم!)

### هدف بازی:

برنده، بازیکنی است که در پایان بازی، بیش‌ترین "کرم‌های کبابی" را به‌چنگ آورده باشد!

### آماده‌سازی:

۱۶ ژتون "کرم کبابی" را در یک ردیف (و به‌ترتیب از کوچک به بزرگ) در وسط میز بازی بچینید و ردیف "کباب‌پز" را تشکیل دهید!

## چگونگی بازی:

جوان ترین بازیکن، بازی را آغاز می کند. او هر ۸ تاس را می ریزد و سپس یک دسته از تاس های هم ارزش (یا فقط یک تاس) را کنار می گذارد؛ مثلاً همه ی تاس هایی که عدد ۲ را نشان می دهند یا همه ی تاس هایی که "کرم" را نشان می دهند. او مجموع همه ی تاس هایی را که کنار گذاشته، حساب می کند؛ مثلاً اگر ۳ تاس با عدد ۲ کنار گذاشته باشد، مجموع امتیازاتش ۶ خواهد بود. هر "کرم" ۵ امتیاز ارزش دارد.

بازیکن، تاس های باقی مانده (کنار گذاشته نشده) را دوباره می ریزد و دوباره، مثل بار اول، یک دسته از تاس های هم ارزش را کنار می گذارد؛ بازیکن، اجازه ندارد تاس هایی با عدد تکراری را کنار بگذارد؛ مثلاً اگر قبلاً تاس هایی با عدد ۲ را کنار گذاشته، در این مرحله نمی تواند دوباره تاس های ۲ را کنار بگذارد.

بازیکن به تاس انداختن و کنار گذاشتن تعدادی از تاس ها ادامه می دهد تا این که:

**الف) خودش به صورت داوطلبانه نوبتش را تمام کند:** بازیکن در هر زمانی می تواند داوطلبانه نوبت خود را تمام کند. او مجموع همه ی تاس هایی را که کنار گذاشته، حساب می کند. دست کم یکی از تاس های کنار گذاشته شده باید تصویر "کرم" را نشان بدهد وگرنه همه ی رشته های بازیکن پنبه می شود! (پاراگراف بعدی را ببینید). اگر مجموع تاس های بازیکن، دقیقاً برابر با شماره ی یکی از "کرم های کبابی" داخل "کباب پز" یا پیش روی یکی از بازیکنان (بهرو / روبه بالا) باشد، او می تواند آن "کرم کبابی" را برداشته و پیش روی خودش بگذارد. هر "کرم کبابی" جدیدی که بازیکنی برای خودش برمی دارد، روی "کرم کبابی" قبلی قرار می گیرد و به این شکل، یک ستون از "کرم های کبابی" تشکیل می شود. پیش روی هر بازیکن فقط یک ستون می تواند تشکیل شود.

**کرم قاپون:** اگر مجموع تاس های بازیکن دقیقاً برابر با شماره ی یکی از "کرم های کبابی" بالای ستون یکی از بازیکنان باشد، می تواند آن را قاپیده و (بهرو) روی ستون "کرم های کبابی" خودش بگذارد!

**مورد ویژه:** اگر مجموع تاس های بازیکن دقیقاً برابر با شماره ی هیچ کدام از "کرم های کبابی" داخل "کباب پز" یا بالای ستون سایر بازیکنان نباشد، بازیکن می تواند "کرم کبابی" کم ارزش تر داخل "کباب پز" را برای خود بردارد. اگر شماره ی روی هیچ کدام از "کرم های کبابی" موجود، کم تر و کوچک تر از مجموع تاس های بازیکن نباشد، همه ی رشته های بازیکن پنبه می شود!

**ب) همه ی رشته های پنبه شود:** ممکن است:

- بازیکن، در پایان نوبتش نتواند هیچ یک از "کرم های کبابی" را برای خود بردارد زیرا مجموع تاس هایی که کنار گذاشته، به اندازه کافی زیاد نبوده یا این که نتوانسته یک تاس با تصویر "کرم" کنار بگذارد.

- بازیکن، در یک مرحله از تاس ریختنش، تاس هایی بیابورد که همگی تکراری بوده و قبلاً کنار گذاشته شده باشند! این تاس ها دیگر برای این مرحله قابل استفاده (و کنار گذاشته شدن) نیستند!

به این ترتیب، همه ی رشته های بازیکن پنبه شده و هیچ چیزی نصیبش نمی شود! بدتر این که او باید آخرین "کرم کبابی" خود را (بالاترین "کرم کبابی" ستون را) به "کباب پز" برگرداند!

سپس بازیکن باید بزرگ ترین و با ارزش ترین "کرم کبابی" موجود داخل "کباب پز" را برگرداند (و به پشت بگذارد)؛ این "کرم کبابی" دیگر تا پایان بازی نصیب هیچ کس نخواهد شد (و در "کباب پز" خواهد ماند تا جزغاله شود! چقدر حیفا!!)

اگر "کرم کبابی" تازه بازگشته به "کباب پز" خودش با ارزش ترین "کرم کبابی" موجود باشد، به پشت بر نمی گردد و بهرو، سر جای خودش باقی می ماند؛ در چنین حالتی، هیچ کدام از "کرم های کبابی" به پشت بر نمی گردند!

اگر بازیکن، هیچ "کرم کبابی" ای برای برگرداندن به "کباب پز" نداشته باشد، هیچ کدام از "کرم های کبابی" داخل "کباب پز" به پشت بر نمی گردند!

حالا، نوبت به بازیکن بعدی می رسد (در جهت ساعت گرد)...

## پایان بازی:

وقتی که هیچ "کرم کبابی" ای (به‌رو) در "کباب‌پز" باقی نمانده باشد، بازی به پایان می‌رسد. حالا، هر بازیکن، تعداد مجموع "کرم‌های" موجود روی "کرم‌های کبابی" جمع‌آوری‌شده‌ی خودش را حساب می‌کند. بازیکنی که بیش‌ترین "کرم‌های کبابی" را جمع کرده باشد، بازی را می‌برد. در صورت تساوی، بازیکنی برنده است که با ارزش‌ترین "کرم کبابی" (با بزرگ‌ترین شماره) را در اختیار داشته باشد.



## نمونه‌ای از یک بازی:

توماس، بریجیت و آن، بازی می‌کنند و هرکدام، در حال حاضر، یک ستون "کرم کبابی" پیش‌روی خودشان تشکیل داده‌اند. توماس هر ۸ تاس را می‌ریزد. او تصمیم می‌گیرد ۳ تاسی را که عدد ۴ را نشان می‌دهند، کنار بگذارد. مجموع امتیاز فعلی توماس:  $4 \times 3 = 12$ :



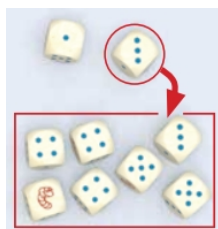
سپس تاس‌های باقی‌مانده را می‌ریزد. این‌بار او نمی‌تواند تاس‌های ۴ را کنار بگذارد چون در دور قبل این کار را کرده‌است. او تنها تاس "کرم" خود را کنار می‌گذارد. ارزش یک "کرم" ۵ امتیاز است. مجموع امتیاز فعلی توماس:  $12 + 5 = 17$ :



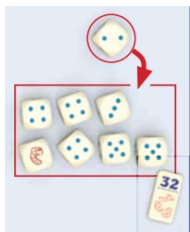
با ۵ تاس بعدی‌اش، او دو ۵ و دو "کرم" می‌آورد. چون "کرم" را قبلاً کنار گذاشته، این‌بار فقط می‌تواند تاس‌های ۵ را کنار بگذارد. مجموع امتیاز فعلی توماس:  $17 + 10 = 27$ :



توماس می‌تواند تاس انداختن را در همین مرحله (به‌صورت داوطلبانه) تمام کند و "کرم کبابی" شماره‌ی ۲۷ را از داخل "کباب‌پز" برای خود بردارد. اما او ریسک می‌کند و تصمیم می‌گیرد دوباره تاس بریزد تا بلکه "کرم کبابی" با ارزش‌تری نصیبش شود. او تاس می‌ریزد و یک ۳ و یک ۱ می‌آورد. او تاس ۳ را کنار می‌گذارد و مجموع امتیازاتش، به  $27 + 3 = 30$  می‌رسد. اما "کرم کبابی" شماره‌ی ۳۰ نه در "کباب‌پز" است و نه روی ستون "کرم کبابی" هیچ‌کدام از رُقبا (یعنی به‌هیچ‌وجه قابل‌دسترسی نیست)! توماس می‌تواند یک "کرم کبابی" کم‌ارزش‌تر (مثلاً ۲۹ یا ۲۸ یا...) را از "کباب‌پز" بردارد:

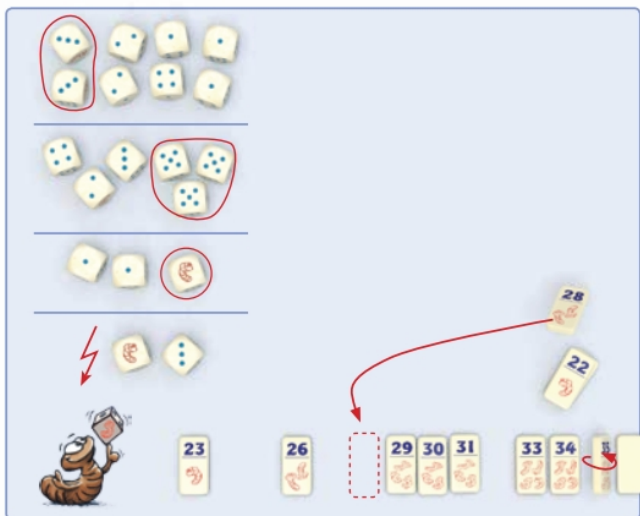


توماس، باز هم خطر را می‌پذیرد و تصمیم می‌گیرد آخرین تاس باقی‌مانده را دوباره بیندازد: نتیجه، یک ۲ است؛ عجب شانسی! او قبلاً تاس ۲ را کنار نگذاشته‌است و این بار، این کار را می‌کند. حالا، او دیگر نمی‌تواند تاس بیندازد چون دیگر تاسی باقی نمانده‌است! مجموع امتیاز توماس، به ۳۲ امتیاز (۳۰+۲) می‌رسد. "کرم کبابی" شماره‌ی ۳۲ در "کباب‌پز" نیست بلکه روی ستون "کرم‌های کبابی" آن قرار دارد! توماس با یک "کرم قاپون" حسابی، "کرم کبابی" ۳۲ را از روی ستون آن برداشته و (به‌رو) روی ستون خودش می‌گذارد!



بدین ترتیب، نوبت توماس تمام شده و بریجیت، تاس‌ها را به‌دست می‌گیرد....

بریجیت، از مرحله‌ی اول تاس انداختن‌اش، دو تاس ۳ را کنار می‌گذارد. از مرحله‌ی دوم، سه ۵. در سومین مرحله، او یک "کرم" و دو ۱ می‌آورد. او تصمیم می‌گیرد که تاس "کرم" را کنار بگذارد. بدین ترتیب، او در مجموع، ۲۶ امتیاز به‌دست می‌آورد. اما این امتیاز برایش کافی نیست! دوباره تاس می‌اندازد و یک ۳ و یک "کرم" می‌آورد. متأسفانه هم تاس ۳ و هم تاس "کرم" تکراری هستند و دردی از بریجیت دوا نمی‌کنند! همه‌ی رشته‌های بریجیت پنبه می‌شود! او نه تنها چیزی به‌دست نمی‌آورد بلکه باید "کرم کبابی" روی ستون خود را هم به "کباب‌پز" پس بدهد! بعد از این کار هم باید با ارزش‌ترین "کرم کبابی" موجود در "کباب‌پز" ("کرم کبابی" شماره‌ی ۳۳) را به‌پشت برگرداند!



سپس، نوبت به آن می‌رسد و.....



«خالق بازی: راینر کینتسیا / مترجم: کیومرث قنبری آذر / محصول کمپانی "زوخ" آلمان / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

«به وب‌سایت ما سر بزنید: [www.LBMiND.com](http://www.LBMiND.com) و با ما در تلگرام و اینستاگرام همراه باشید: @LBMiND»

«برای اطلاعات بیشتر با ما تماس بگیرید: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸»