

«مهمانی با کلاسِ غازها!» / «Schicki Micki!»

(۲ تا ۷ بازیکن؛ ۷ سال به بالا؛ زمان بازی: ۲۰ دقیقه)

- «غازبانو فخرالتاج» به یه مهمونی اعیونی خیلی خیلی دعوت شده و حسابی تو فکره که تو همچین مهمونی با کلاسی، چی بپوشه که چشم های بقیه ی غازها و غازبانوها از حسودی بزنه بیرون! شال قرمز هوش رو بندازه یا شال آبی هوش رو؟! کلاه زردهش رو با چی «سیت» کنه؟! پرهاش دُمیش رو «شینون» کنه یا نه؟!... اگه بارون بیاد چی؟! چتر سبزه رو برداره یا چتر نارنجیه رو؟! «کرم خونگی» ش رو هم ببره؟! آخه اگه بخواد اون رو ببره، خواهرش رو هم باید ببره!...

برای این که بتونین به همچین سوالات ریز و حساسی درباره ی خوش سلیقگی و خوش تیپی جواب بدین، باید به اشراف زاده ی با کلاس واقعی باشین!...
آخ، آخ، راستی، نکنه اون «غازالملوک» افاده ای هم شال آبی بندازه؟! یا به کلاه زرد! ای وای، خدا به دورا!...

- **تو این بازی چی ها داریم؟** (شکل ۱): ۶۴ تا کارت بازی (۴۶ تا غازبانو با یه دونه کرم خاکی؛ ۶ تا غازبانو با دو تا کرم خاکی؛ ۱۲ تا کارت جزییات)؛ ۴ تا مهره ی قاپیدنی (۳ تا آبی - یه دونه قرمز)؛ راهنمای بازی.

- **واسه بازی آماده بشین!** (شکل ۲): مهره ی قاپیدنی قرمز رو بذارین وسط میز بازی تون و مهره های قاپیدنی آبی رو دورش بچینین! اگه می خواین ۳ نفری بازی کنین، فقط ۲ تا از مهره های آبی رو بذارین تو بازی و اگه می خواین ۲ نفری بازی کنین، فقط یه دونه!

همه ی ۶۴ تا کارت رو خوب بُر بزنین!

- **تو این بازی چی کار باید کرده؟** تو این بازی، بازیکن ها، نقش نگهبان های مهمونی اعیونی غازبانوهای با کلاس رو بازی می کنن! فقط غازبانوهای اجازه ی تشریف فرمایی دارن که سر و وضع شون، تمام و کمال با بقیه ی غازبانوها فرق داشته باشه! ضمناً اون غازبانوهای هم که ۲ تا کرم خاکی همراه شون باشه، اجازه ی تشریف فرمایی ندارن! بازیکنی (نگهبانی) که بیشترین ایرادها رو از سر و وضع این غازبانوهای افاده ای بگیره و مُج شون رو سر همراه داشتن کرم خاکی های اضافی باز کنه (و در نتیجه، بیشترین کارت رو جمع کنه) بازی رو می بره!

- **بازی شروع می شه!** بازیکنی که لباسش از بقیه رنگ رنگی تره، دسته ی کارت ها رو برمی داره و آروم شروع می کنه به چیدن شون (به رو) روی میز بازی! وقتی که کارت ها دارن کنار هم چیده می شن، همه ی بازیکن ها (حتی اون که خودش داره کارت ها رو می چینه) باید دنبال چترها و کلاه ها و شال ها و منقارها و پرهاش دُم و کرم های خونگی هم رنگ بگردن! البته باید حواس تون به غازبانوهای که ۲ تا کرم خاکی همراه شون هست هم باشه و دنبال اون ها هم بگردین!

بقیه ی بدنِ غازبانو (یعنی اون قسمت هایی که توی همه ی کارت ها هم رنگ هستن) به حساب نمی ان! به خاطر همین هم هست که هر کارت جزییاتی، فقط یه قسمت از سر و وضعِ غازبانو رو رنگی نشون می ده (مثلاً یه کلاه)!

به محض این که یکی از بازیکن (نگهبان) ها، یه کارت می بینه که دو تا کرم خاکی توش هست، باید قبل از بقیه ی بازیکن ها، دستش رو روی میز بکوبه!
به محض این که یکی از بازیکن (نگهبان) ها، دو تا مورد (مثلاً دو تا چتر یا دو تا کلاه ...) هم رنگ (توی دو تا از کارت های روی میز) کشف می کنه، باید قبل از بقیه ی بازیکن ها، فریاد بزنه یا یکی از مهره های قاپیدنی رو بچاپه!

اون بازیکنی که قبل از همه، حرکت درست رو انجام بده، همه ی کارت های چیده شده روی میز رو مال خودش می کنه! بعدش، اون بازیکنی که داشته کارت ها رو روی میز می چیده، دسته ی کارت های باقی مونده رو می ده به نفر دست چپش که حالا نوبتشه که کارت بچینه!

یه نکته ی خیلی مهم: برای این که اون بازیکنی که داره کارت ها رو می چینه نتونه تقلب یا سوء استفاده ای از موقعیتش بکنه، باید کارت ها رو دور از خودش بچینه که بقیه ی بازیکن ها بتونن تصویرها رو زودتر ببینن! برای این که اون بازیکنی که داره کارت ها رو می چینه، ضرری هم نکنه، باید همه ی بازیکن ها هر دو تا دست شون رو بچسبونن به لبه ی میز، تا وقتی که بخوان فریاد بزنن، روی میز بکوبن یا یکی از مهره ها رو بچاپن!

- **«فریاد زدن»، «قاپیدن یکی از مهره ها»، «کوبیدن روی میز»** (جدول صفحه ۸ از راهنمای انگلیسی بازی، وضعیت های مختلفی رو که ممکنه تو این بازی پیش بیاد، نشون می ده):
(۱) فریاد زدن: وقتی که دو تا آیتم، هم رنگ هستن!

بازیکنی که دو تا آیتم (دو تگه لباس یا دو تا کرم خاکی) هم رنگ توی دو تا از کارت های روی میز کشف می کنه، اسم اون آیتم رو فریاد می زنه! بازیکنی که زودتر از بقیه فریاد بزنه، همه ی کارت های چیده شده روی میز رو می بره و می داردشون جلوی روی خودش (شکل ۳)!

اما: اگه توی کارت های چیده شده روی میز، یکی از اون کارت هایی باشه که دو تا کرم خاکی توشون هست، بازیکنی که اسم آیتم درست رو فریاد زده، هیچی گیرش نمی آد (شکل ۸)!

- **فریاد زدن اشتباهی:** اگه یکی از بازیکن ها اسم آیتم اشتباهی رو فریاد بزنه، نه تنها چیزی گیرش نمی آد، بلکه باید یکی از کارت هایی رو هم که قبلاً بُرده، پس بده (شکل ۳)!

کارتی (کارت هایی) که بازیکن باید پس بده، می ره (مرن) و زیر دسته ی اصلی کارت ها قرار می گیره (قرار می گیرن)! البته اگه بازیکن، قبلاً کارتی نبرده باشه، خوب هیچ کارتی هم پس نمی ده!

- **(توضیح شکل ۳):** دو تا از غازبانوها، کلاه قرمز سرشونه! «نیما» و «علیرضا» فریاد می زدن "کلاه"! «نیما» سریع تر عمل می کنه و همه ی کارت های چیده شده روی میز، مال اون می شن! «جعفر» اشتباهی فریاد می زنه «شال» و واسه همین اشتباه، مجبور می شه یکی از کارت هایی رو که قبلاً بُرده، پس بده!

اگه وقتی که چند تا آیتم هم رنگ توی کارت ها باشن و یکی از بازیکن ها، فقط اسم یکی شون رو فریاد بزنه، هیچی نصیبش نمی شه! البته مجبور هم نمی شه که یکی از کارت هاش رو پس بده! همین اتفاق، واسه بازیکن هایی هم که اسم آیتم درست رو در حالی فریاد می زدن که یه کارت ۲ کرمه هم قاطی کارت های روی میز هست، می افته!

بازیکنی که اسم آیتم اشتباهی رو فریاد بزنه، می تونه بلافاصله، به مهره بپاچه یا بکوبه روی میزا! این حرکت باعث می شه که فریاد زدن اشتباهی ش جبران بشه و مجبور نشه جریمه بده (شکل ۴).

۲) قاپیدن به مهره ی آبی: وقتی که چندتا آیتم، دو تا - دو تا باهم هم رنگ هستن!

بازیکن هایی که بیش تر از دو تا آیتم هم رنگ کشف می کنن، باید یکی از مهره های آبی رو بقیان! هر کدوم از بازیکن هایی که یکی از مهره های آبی رو می قاپن، به دونه از کارت های چیده شده روی میز رو می گیرن و می ذارنن جلوی روی خودشون (شکل های ۴ و ۵)!

اگه بیش تر از مقدار لازم، کارت روی میز چیده شده باشه، اون کارت های باقی موند، برمی گردن می رن زیر دسته ی کارت های اصلی (شکل ۴)!

اگه به اندازه ی کافی، کارت روی میز نباشه، کارت های مورد نیاز، از دسته ی کارت های اصلی برداشته می شن (شکل ۵)!

اگه به اندازه ی کافی، کارت تو دسته ی کارت ها نباشه، بازی تمومه! بازیکن هایی که می بایست به دونه کارت می کشیدن، اون کارت اضافی رو به نتیجه ی نهایی شون اضافه می کنن!

اما، اگه به کارت ۲ کرمه قاطی کارت های روی میز باشه، بازیکن هایی که مهره ی آبی قاپیدن، هیچی گیرشون نمی آد (شکل ۹)!

همه ی مهره هایی که قاپیده می شن، قبل از چیده شدن بقیه ی کارت ها، برمی گردن سر جاشون!

- **توضیح شکل ۴:** «نیما» و «علیرضا» فریاد می زنن "شال"! بعدش، «نیما» می فهمه که ۲ سری پر دم هم رنگ (سبز) توی کارت های روی میز هست. اون بلافاصله، به مهره ی آبی رو می قاپه! «جعفر» و «مونا» هم همین کار رو می کنن (مهره می قاپن)! «نیما»، «جعفر» و «مونا» هر کدوم، یکی از کارت های روی میز رو می گیرن! چون بیش تر از ۳ تا کارت (که برای دادن به ۳ تا بازیکن لازمه) روی میز چیده شده، کارت های اضافی روی میز، برمی گردن به زیر دسته ی کارت ها!

- **توضیح شکل ۵:** دو تا از غاز بانوها، هم پڑهای دم شون سبزه، هم شال زرد انداختن! «نیما»، «علیرضا» و «جعفر»، این آیتم های هم رنگ رو کشف می کنن و هر کدوم شون، به مهره ی آبی رو می قاپن! چون فقط دو تا کارت روی میز هست، نفر سوم، جایزه ش رو از دسته ی کارت ها برمی داره!

- **قاپیدن اشتباهی به مهره ی آبی:** بازیکنی که به مهره ی آبی رو اشتباهی بپاچه، باید یکی از کارت هایی رو که قبلاً جایزه گرفته، پس بده (شکل ۶)!

اگه یکی از بازیکن ها، با دیدن دو تا کارت که کاملاً عین هم هستن، به مهره ی آبی رو بپاچه، باز هم باید یکی از کارت هاش رو پس بده (شکل ۷)!

- **توضیح شکل ۶:** کارت های چیده شده روی میز، فقط دو تا آیتم هم رنگ رو نشون می دن (منقار نارنجی)! «علیرضا» یکی از مهره های آبی رو می قاپه و «جعفر» مهره ی قرمز رو! هر دو تاشون باید یکی از کارت هاشون رو پس بدن!

۳) قاپیدن مهره ی قرمز: وقتی که دو تا کارت درست عین هم هستن!

بازیکنی که دو تا کارت کاملاً شبیه به هم رو می بینه، باید فوراً مهره ی قرمز رو بپاچه! این بازیکن، همه ی کارت های روی میز رو می بره و جلوی روی خودش می ذاره (شکل ۷)!

- **توضیح شکل ۷:** دو تا کارت کاملاً عین هم «رو» شدن. «جعفر» زودتر از بقیه می جنبه و مهره ی قرمز رو می قاپه! «نیما» و «علیرضا» که هر کدوم، به مهره ی آبی رو قاپیدن، باید یکی از کارت هاشون رو پس بدن! «مونا» هم که اشتباهی دستش رو روی میز کوبیده، باید یکی از کارت هاش رو پس بده!

- **قاپیدن اشتباهی مهره ی قرمز:** بازیکنی که مهره ی قرمز رو اشتباهی قاپیده، باید یکی از کارت هاش رو پس بده (شکل ۶)!

۴) کوبیدن روی میز: وقتی که به کارت ۲ کرمه «رو» می شه!

اگه به کارت ۲ کرمه «رو» بشه، اولین بازیکنی که بکوبه روی میز، همه ی کارت های روی میز رو می بره - حتی اگه به بازیکن دیگه هم زمان فریاد بزنه یا به مهره بپاچه (که یعنی مثلاً دو تا یا چندتا آیتم هم رنگ دیده) (شکل های ۸ و ۹)!

به نکته ی خیلی مهم: درست و به جا روی میز کوبیدن، همیشه بهتر و کارآمدتر از فریاد زدن یا قاپیدن مهره ست!

- **توضیح شکل ۸:** کارت های روی میز، دو تا شال هم رنگ (زرد) رو نشون می دن. «جعفر» فریاد می زنه "شال" (که درست هم هست)! اما «علیرضا» به کارت ۲ کرمه دیده! اون (علیرضا) می کوبه روی میز و همه ی کارت های روی میز رو مال خود می کنه! هیچی گیر «جعفر» نمی آد!

- **توضیح شکل ۹:** کارت های روی میز، چندتا آیتم رو نشون می دن که دو تا - دو تا باهم هم رنگ هستن: دو تا شال، دو تا کرم، دو تا منقار، به اضافه ی ۳ تا کلاه. «جعفر» و «مونا» هر کدوم، به مهره ی آبی می قاپن! اون ها درست عمل کردن اما «نیما» به کارت ۲ کرمه کشف کرده! اون می کوبه روی میز و همه ی کارت های روی میز رو می بره! «جعفر» و «مونا» هیچی گیرشون نمی آد!

- **روی میز کوبیدن اشتباهی:** بازیکنی که بی خودی روی میز بکوبه، باید یکی از کارت هاش رو پس بده (شکل ۷)!

- **کی برنده ست؟:** به محض این که آخرین کارت «رو» شد و چیده شد روی میز، بازیکن ها فقط به شانس دیگه برای کوبیدن روی میز، فریاد زدن یا قاپیدن مهره دارن! بعدش، بازی تمومه! بازیکنی که بیش ترین کارت رو جمع کرده باشه (و جلوی روی خودش گذاشته باشه)، برنده ی بازی!

اگه چندتا بازیکن ادعا کنن که هم زمان فریاد زدن یا روی میز کوبیدن، بقیه ی بازیکن ها تصمیم می گیرن که کی راست می گه! اگه نشه تصمیم قطعی گرفت، هر کدوم از این بازیکن های مدعی، یکی از کارت های روی میز رو می بره! اگه تعداد کارت های موجود روی میز بازی، خیلی زیاده تر یا خیلی کم تر از مقدار لازم بود، از قانون هایی که تو بخش «قاپیدن به مهره ی آبی» گفتیم، پیروی کنین و شکل های ۴ و ۵ رو ببینین!

* 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 *

* برای شرکت در قرعه کشی و عضویت در کلوب بازی های فکری، عدد ۱ را به شماره ی ۱۶۹۸۹۱۰۰۰ پیامک کنید *

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