



«اسپیندرلا / Spinderella!»

«عنکبوت بازیگوش!»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، شش سال به بالا)



(برنده‌ی جایزه‌ی بهترین بازی کودکان "Kinderspiel des Jahres" در سال ۲۰۱۵ و کاندیدای جایزه‌ی "Toy Award")

"خیلی محشره که آدم به خواهر داشته باشه!" این نکته‌ایه که دو تا برادر عنکبوتی، "پیتر" و "پارکر"، همیشه سرش توافق دارن... از همه‌ی این‌ها- گذشته، خواهرشون، اسپیندرلا، هنوز اون قدر سبک وزن هست که این دو تا بتونن با یه تار باریک و نازک عنکبوتی، بفرستنش پایین! اسپیندرلا خودش هم عاشق این کاره! این آویزون شدن از بالا، تو صدر فهرست کارهای مورد علاقه شه، برای این که هم بتونه از بالا، جاده‌ی اصلی مورچه‌های جنگل رو به دیدی بزنه، هم به ترس گاه و بی گاهی تو دل این ریزه میزه‌های پایین نشین بندازه! "سُک سُک!" اوه، اون یه مورچه رو گرفته... البته تنها کاری که اسپیندرلا، بعد از گرفتن مورچه‌ها می کنه، اینه که دوباره پرشون می گردونه سر جاشون!! چیزی که اسپیندرلا و برادرهایش نمی دونن، اینه که امروز، روز ماراتون بزرگ بین المللی مورچه‌هاست... و واسه شون هم مهم نیست که کدوم تیم سه نفره‌ای مورچه‌ها، مدال طلا رو مال خود می کنه! پیتر، پارکر و اسپیندرلا فقط می خوان بازی کنن...

تو این بازی چی‌ها داریم؟ (شکل‌های صفحه‌ی ۱): یه دونه تار عنکبوت؛ ۴ تا درخت (برای اتصال مسیر مسابقه‌ی مورچه‌ها و تار عنکبوت)؛ ۴ تا بست؛ یه دونه مسیر مسابقه‌ی مورچه‌ها (روی صفحه: مسیر کوتاه / پشت صفحه: مسیر بلند)؛ یه دونه گنده‌ی درخت؛ ۱۲ تا مورچه در ۴ تا رنگ مختلف؛ یه دونه تاس سبز رنگ (نشان دهنده‌ی علامت‌های مختلف)؛ یه دونه تاس قهوه‌ای مورچه‌ای (نشان دهنده‌ی اعداد ۱ تا ۶)؛ یه دونه تاس سفید عنکبوتی (نشان دهنده‌ی اعداد ۲ و ۳)؛ ۲ تا عنکبوت بدون تار (که پیتر و پارکر باشن) و یه دونه عنکبوت تاردار با ۲ تا آویز آهنربایی (که خود خود اسپیندرلاست)...

هدف بازی چیه؟: مورچه‌های خودتون رو به سلامت به خط پایان برسونین و با استفاده از عنکبوت‌ها، ریزه میزه‌های بامزه‌ی بقیه‌ی بازیکن‌ها رو از مسیر مسابقه خارج کنین!

چه جویری برای بازی آماده بشیم؟ (شکل‌های صفحه‌ی ۲):

- ۱) مسیر مسابقه‌ی مورچه‌ها رو روی پایه‌های داخل جعبه قرار بدین؛ انتخاب کنین که می‌خواین از مسیر کوتاه استفاده کنین یا مسیر بلند (رو یا پشت)...
- ۲) هر گوشه‌ی جعبه، یه دونه درخت بکارین؛ پایین هر کدوم از درخت‌ها باید دقیقاً با لبه‌ی مقوایی جعبه چفت بشه...
- ۳) تار عنکبوت رو روی درخت‌ها قرار بدین؛ طوری که بتونین تار رو از بالا ببینین - یعنی مطمئن بشین که طرف درست تار رو به بالا گذاشته‌ین... بعدش، جای تار رو با استفاده از بست‌ها محکم کنین...
- ۴) پیتر و پارکر، عنکبوت‌های بدون تار رو نزدیک به هم، روی تار عنکبوت بذارین...
- ۵) دو تا آهنربای اسپیندرلا، عنکبوت سوم رو از پایین به تار عنکبوت بچسبونین، به شکلی که یکی شون زیر پیتر و یکی شون زیر پارکر قرار بگیره... اگه این کار رو درست و دقیق انجام بدین، دو تا برادرهای عنکبوتی می‌تونن روی تار عنکبوت، این‌ور و اون‌ور برن و خواهرشون رو بالا بکشن یا پایین بفرستن...
- ۶) حالا، بدون این که پیتر و پارکر رو از صفحه جدا کنین یا بلندشون کنین، از هم دور کنین؛ جویری که دقیقاً دو تا نقطه‌ی قرمز با هم فاصله داشته باشن... ضمناً هر کدوم از عنکبوت‌ها هم باید دقیقاً روی یه نقطه‌ی قرمز قرار بگیره...
- ۷) برای هر بازیکن، ۳ تا مورچه از یه رنگ رو در نقطه‌ی شروع بذارین (نقطه‌ای که تصویر یه "پیکان" روش کشیده شده)...
- ۸) گنده‌ی درخت رو هر جایی از مسیر که دل تون خواست، بذارین...

۹) هر ۳ تا تاس رو کنار صفحه‌ی بازی بذارین؛ جایی که همه‌ی بازیکن‌ها به راحتی به شون دسترسی داشته باشن...

بازی شروع می‌شه...

بازیکنی که بیش‌تر از همه، عاشق چشم و ابروی عنکبوت‌هاست، بازی رو شروع می‌کنه! بعدش، بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کنه...

تاس بریزین و حرکت کنین! نوبت تون که شد، هر سه تا تاس رو بریزین (بالترین شکل صفحه‌ی ۳):

* **تاس سبزتون** یه عنکبوت رو نشون می‌ده... عنکبوت‌ها رو حرکت بدین! می‌تونین هر طور که خواستین، تعداد حرکت‌ها رو بین پیتر و پارکر تقسیم کنین...

عنکبوت‌ها رو این شکلی حرکت بدین! (صفحه‌ی ۳، دومین شکل از بالا): تاس سفید عنکبوتی به شما می‌گه که عنکبوت‌ها رو چقدر می‌تونین روی خطوط تار عنکبوت حرکت بدین... فقط رفتن از یه نقطه‌ی قرمز به یه نقطه‌ی قرمز دیگه، حرکت محسوب می‌شه... شما نمی‌تونین روی یه خط، هی عقب و جلو برین ولی اجازه دارین هر جایی که خطوط تار عنکبوت به هم می‌پیوندن، "چرخش" انجام بدین...

توجه! (صفحه‌ی ۳، سومین شکل از بالا): هیچ‌وقت نباید فاصله‌ی پیتر و پارکر، بیش‌تر از دو نقطه‌ی قرمز بشه! اگه این قانون یادتون بره، ممکنه ارتباط آهنرباها از دست بره و اسپیندرلای بی‌چاره کله پا بشه و بیفته وسط مسیر مسابقه‌ی مورچه‌ها! می‌گین "نه؟! باشه، امتحانش مجانیه!!"

* **تاس سبزتون** یه مورچه رو نشون می‌ده... مورچه‌تون رو حرکت بدین!

مورچه‌ها رو این شکلی حرکت بدین! (شکل پایین صفحه‌ی ۳): یکی از مورچه‌هاتون رو انتخاب کنین... تاس قهوه‌ای مورچه‌ای، به شما می‌گه که مورچه رو چندتا خونه می‌تونین جلو (رو به خط پایان، جایی که پُر از دونه‌های میوه‌ست) ببرین...

- می‌تونین مورچه‌تون رو از روی مورچه‌های دیگه و از روی گنده‌ی درخت، رد کنین...

- اگه مورچه‌ای رو حرکت بدین که یه دونه (یا چندتا) مورچه‌ی دیگه (چه مال خودتون، چه مال دیگران) رو پشتش نشسته (نشسته‌ن)، مورچه‌ی شما، یه سواری مفتی می‌ده و اون مورچه (مورچه‌ها) رو هم با خودش به جلو می‌بره! هر تعداد از مورچه‌ها می‌تونن روی همدیگه سوار بشن!

- اگه مورچه‌تون، حرکتش رو روی یه خونه‌ی اشغال شده، تموم کرد، با خیال راحت بذارینش روی همه‌ی مورچه‌هایی که از قبل توی اون خونه بوده‌ن (یا روی گنده‌ی درخت)!

- اگه یه مورچه، از قبل، روی گنده‌ی درخت باشه، می‌تونین مورچه‌تون رو بذارین روش و آزش سواری بگیرین! ولی گذاشتن بیش از ۲ تا مورچه، روی گنده‌ی درخت، مطلقاً ممنوعه! اگه مجبور باشین که مورچه‌تون رو حرکت بدین و ببرینش به یه خونه‌ای که گنده‌ی درخت توشه و دو تا مورچه هم روش نشسته‌ن، معنی‌ش اینه که شما اصلاً نمی‌تونین مورچه‌تون رو حرکت بدین!

- اجازه ندارین مورچه‌ای رو که زیر گنده‌ی درخته، حرکت بدین!

- اگه هیچ مورچه‌ای ندارین که به شکل قانونی بشه حرکتش داد، نوبت تون می‌سوزه! البته نگرانش نباشید! همچین حالتی کم پیش می‌آد...

- لازم نیست تاس تون دقیقاً عدد مورد نیاز رو بیاره تا مورچه‌تون رو به نقطه‌ی پایان برسونین... به عنوان یه استثناء، در این حالت، می‌تونین حرکت‌های اضافه‌ای رو که تاس نشون می‌ده، نادیده بگیرین! گرچه، به طور معمول، شما باید مورچه‌تون رو دقیقاً به همون اندازه که تاس مورچه‌ای نشون می‌ده، حرکت بدین...

* **تاس سبزتون** یه "پرگ" رو نشون می‌ده؛ (شکل بالای صفحه‌ی ۴)... گنده‌ی درخت رو به یه نقطه‌ی جدید پهرین و عنکبوت‌ها یا یکی از مورچه‌ها‌تون رو حرکت بدین!

کنده‌ی درخت رو این شکلی جایگذاری کنین! (شکل بالای صفحه‌ی ۴): اگه امکانش هست، کنده‌ی درخت رو بذارین توی خونه‌ای که به دونه یا ۲ تا مورچه توش هست؛ فقط در صورتی بذارینش توی یه خونه‌ی خالی که مطلقاً هیچ خونه‌ای با یه دونه یا ۲ تا مورچه، وجود نداشته باشه... علاوه بر بُردن کنده‌ی درخت به یه خونه‌ی جدید، شما، عنکبوت‌ها یا یه دونه از مورچه‌هاتون رو هم - همون طور که قبلاً گفته شد - حرکت می‌دین...

- شما می‌تونین تصمیم بگیرین که اول کنده رو حرکت بدین یا عنکبوت / مورچه‌تون رو... با استفاده از همچین فرصتی، می‌تونین یکی از مورچه‌هاتون رو از شر کنده‌ی درخت رها کنین و بلافاصله حرکتش بدین... باید کنده‌ی درخت رو توی یه خونه‌ی جدید بذارین...

- زیر کنده‌ی درخت، فقط برای یه دونه یا ۲ تا مورچه جا هست... نمی‌شه کنده رو روی ۳ تا مورچه (یا بیش‌تر) گذاشت!

- اگه کنده‌ی درخت رو در حالی که یه دونه (یا چندتا) مورچه (مال خودتون یا دیگران) روش هست، اون‌ها هم با کنده، به خونه‌ی جدید منتقل می‌شن...

اسپیندرلا، یه مورچه رو می‌گیره (شکل پایین صفحه‌ی ۴)...

اگه بتونین اسپیندرلا رو دقیقاً روی یه دونه از مورچه‌ها فرود بیارین، اسپیندرلا، اون مورچه‌هه رو می‌گیره! ولی حواس‌تون رو جمع کنین! اگه اشتباهی یا اتفاقی، اسپیندرلا رو بفرستین روی یکی از مورچه‌های خودتون، اسپیندرلا، اون رو هم می‌گیره! اگه دو تا مورچه روی هم سوار باشن، اسپیندرلا، خود‌به‌خود، فقط مورچه‌ی بالایی رو می‌گیره! این، بیش‌ترین وزنیه که عنکبوت شیطان ما می‌تونه تحمل کنه...

- اسپیندرلا می‌تونه مورچه‌ای رو که دقیقاً حرکتش زیر اون تموم می‌شه هم، بگیره... یه مورچه رو به خونه‌ای که زیر اسپیندرلاست، ببرین و منتظر شین تا ببینین اسپیندرلا، با آهنربای خودش، جذبش می‌کنه یا نه...

شما و اسپیندرلا یه مورچه شکار کرده‌ین؟! (پول!)

- اگه مورچه‌ی یه بازیکن دیگه رو گرفته‌ین، جایزه دارین: می‌تونین یه دونه از مورچه‌های خودتون رو حرکت بدین! تاسی مورچه‌ای به تون می‌گه چندتا خونه... اگه هیچ مورچه‌ای ندارین که بتونین به صورت قانونی حرکتش بدین، جایزه بی جایزه!!

- اگه مورچه‌ی خودتون رو گرفته‌ین، جایزه بی جایزه!!

- مورچه‌ای رو که گرفته‌ین، برگردونین به نقطه‌ی شروع...!

- حالا، پیتر و پارکر رو دوباره از هم دور کنین؛ دقیقاً مثل همون وقتی که داشتن صفحه‌ی بازی رو آماده می‌کردین... این بار فقط یکی از دو تا عنکبوت رو حرکت بدین! مطمئن بشین که هر کدوم‌شون دقیقاً روی یه نقطه‌ی قرمز قرار بگیرن و بین‌شون دقیقاً ۲ تا نقطه‌ی قرمز فاصله باشه!

بازی کی تموم می‌شه و کی پرنده‌ست؟ وقتی که ۳ تا مورچه از یه رنگ به خط پایان برسن، بازی تموم می‌شه... اگه این ۳ تا مورچه، مورچه‌های شما، شما برنده‌ین!! اگه مورچه‌ی سوّم شما، هم‌زمان با مورچه‌ی سوّم یه نفر دیگه به خط پایان برسه (مثلاً از طریق یه سواری مُفتی!!) شما و صاحب اون مورچه، به طور مشترک، برنده می‌شین!

* * * * *

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

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* خالق بازی: روبرتو فراگا (۲۰۱۵) * مترجم: کیومرث قنبری آذر *