

«خراب‌کار!»

(نبرد دو نفره!)



* خالق بازی: فردریک مویرزوئن / مترجم: کیومرث قنبری آذر *

برای ۱ یا ۲ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ مدت بازی: حدود ۳۰ دقیقه

Components



* اجزاء بازی:

۷۴ کارت، شامل: ۳۶ کارت مسیر / ۱۸ کارت عملیات / ۱۸ کارت هدف / ۲ کارت کوتوله

کاشی‌های پانچ‌شده، شامل: ۸ نشانگر کوتوله / ۲ کلید / ۲ کارت کوتوله پایه‌دار

*** هدف بازی:** بخورید و بیاشامید... ولی «خراب‌کاری» را فراموش نکنید!! هر دو کوتوله باید انتخاب کنند: آیا تونل را با کمک یکدیگر حفر خواهند کرد یا هریک، تونل خودشان را خواهند گند؟! در هر صورت، شما باید در زمان مناسب، کار حریف را خراب کنید! یک کلنگ شکسته، یک ریزش آوار یا یک در بسته بر سر راهش قرار دهید -همه‌ی سود طلاها به کوتوله‌ی زرنگ‌تر خواهد رسید!! بازیکنی که پس از ۳ دور بازی، توانسته باشد بیش‌ترین قطعات طلا را به‌دست بیاورد، برنده‌ی بازی خواهد بود...

البته اگر کوتوله‌ی دیگری اطراف‌تان نبود، می‌توانید بازی تک‌نفره را امتحان کنید! آیا خواهید توانست یک تونل مناسب و به‌دور از همه‌ی موانع حفر کنید و به طلاها برسید؟!

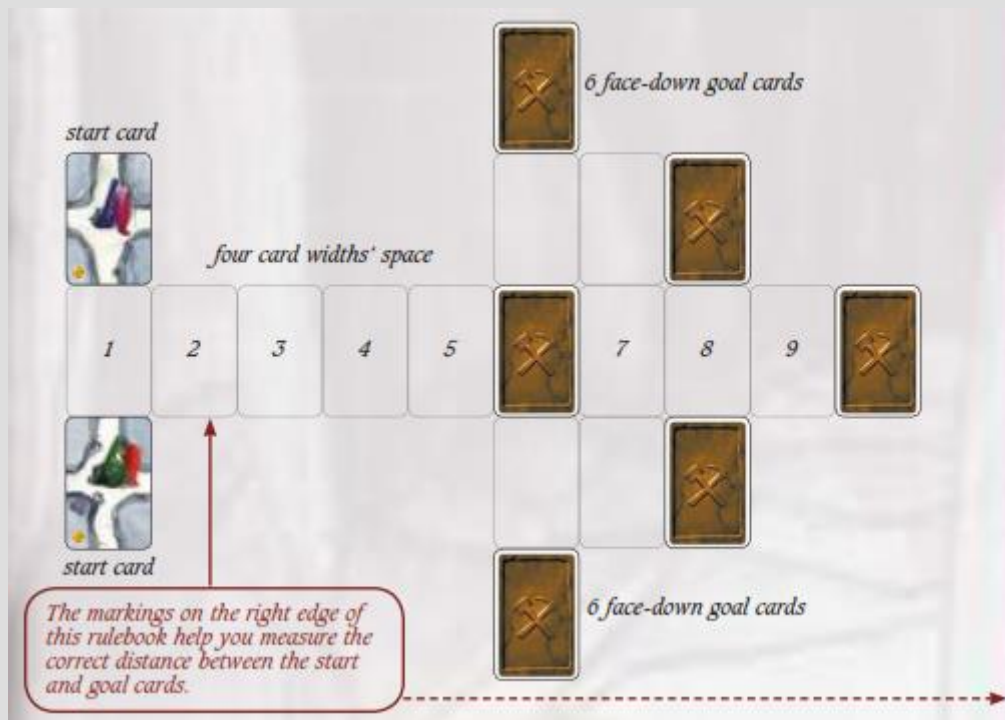
* قوانین بازی ۲ نفره *

*** چیدمان آغاز بازی:** کارت‌ها را جداگانه دسته‌بندی کنید.

هرکدام، یک کارت کوتوله برداشته و به‌رو پیش‌روی خود بگذارید (می‌توانید به‌جای کارت‌های کوتوله، از ۲ کوتوله‌ی پایه‌دار استفاده کنید)!

در بین ۳۶ کارت مسیر، ۲ کارت آغاز وجود دارد (که بر روی هر دو، تصویر یک نردبان و یک کلاه کوتوله‌ای دیده می‌شود).

۱۸ کارت هدف را خوب بُر زده و ۶ تا از آن‌ها را -به‌پشت- به‌همراه ۲ کارت آغاز، همان‌طور که در تصویر صفحه‌ی بعد می‌بینید، بر روی میز بازی، چیدمان کنید. پیش‌از شروع دوره‌های بعدی، به سایر کارت‌های هدف، نیازی ندارید. در روند بازی، هزارتویی پیچ‌درپیچ از انواع و اقسام راه‌ها و بی‌راهه‌ها به‌سوی کارت نهایی ایجاد خواهد شد. توجه داشته باشید که این هزارتو می‌تواند و ممکن است از مرزهای جدول ۵ در ۹ آغازین -که در تصویر صفحه‌ی بعد می‌بینید- فراتر برود.



* از چپ به راست: ۲ کارت آغاز / فاصله به اندازه‌ی عرض ۴ کارت / ۶ کارت هدف - روبه پایین - با فاصله‌های مشخص *

۳۴ کارت باقی‌مانده‌ی مسیر و کارت‌های عملیات را باهم بُر بزنید. به هر بازیکن - بدون این‌که نگاه کنید - ۶ کارت بدهید. این ۶ کارت، «دست» او را تشکیل می‌دهند. سایر کارت‌ها را - به پشت - بر روی یکدیگر گذاشته و یک «ستون کشیدنی» تشکیل دهید.

«ستون کشیدنی»، «نشانه‌های کوتوله» و «کلیدها» باید در دسترس هر دو بازیکن باشند.

«کوتوله‌ی سبز» بازی را آغاز کرده و سپس بازیکنان، به نوبت، بازی را ادامه می‌دهند.



* ستون کارت‌های کشیدنی و در کنارش، مکانی برای ستون کارت‌های سوخته

* **چگونگی بازی:** در نوبت خود، باید دقیقاً یکی از ۴ عملیات ممکن را انتخاب کنید:

- یک کارت مسیر، به هزار تو اضافه کنید... در این حالت، در پایان نوبت‌تان، ۱ کارت، از ستون کشیدنی، می‌کشید...

- یک کارت عملیات، بازی کنید... ۱ کارت می‌کشید...

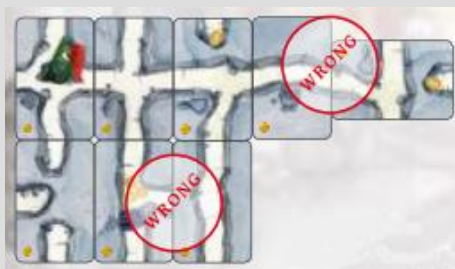
- ۲ تا از کارت‌های «دست» خود را بسوزانید تا بتوانید یک کارت عملیات پیش‌روی خود را باطل کنید... ۱ کارت می‌کشید...

- نوبت را واگذار کرده و ۱ یا ۲ کارت را باطل کنید... ۱ یا ۲ کارت می‌کشید...

سپس نوبت شما به پایان رسیده و نوبت حریف آغاز می‌شود.

* **نکته:** اگر ستون کشیدنی، خالی شد، دیگر کارت نکشید! گرچه، هنوز هم باید یکی از ۴ عملیات ممکن را در نوبت‌تان انتخاب کنید. اگر «دست» بازیکنی، خالی شود، او باید تا پایان آن دور فقط تماشاچی بازی حریفش باشد!

(۱) **اضافه کردن یک کارت مسیر، به هزارتو:** کارت‌های مسیر، در کنار هم، ۱ یا ۲ تونل، از کارت‌های آغاز تا کارت‌های هدف، تشکیل می‌دهند. هر کارت مسیر تازه باید دقیقاً در مجاورت یکی از کارت‌های روی میز، قرار بگیرد. همه‌ی راه‌های روی کارت‌های مسیر باید با راه‌های روی کارت‌های مجاورشان، پیوستگی داشته باشند. کارت‌ها را به هیچ‌وجه نمی‌توان افقی بازی کرد (تصویر پایین را ببینید)! هر بازیکن تلاش می‌کند تا کارت آغاز خود را به کارت‌های هدف متصل کند؛ به همین دلیل، ممکن است هر ۲ مسیر باهم یکی شوند؛ در این صورت، هر دو بازیکن می‌توانند از مسیرهای یکی شده استفاده کنند.



* دو روش غلط چیدمان کارت‌های تازه <

* **نکته:** هر کارت مسیر تازه‌ای که بازی می‌کنید، باید یک راه پیوسته (بدون قطع) به کاشی آغازتان داشته باشد (یا از طریق راه‌ها یا از طریق نردبان‌ها - توضیحات پایین را ببینید).

* **کارت‌های هدف:** وقتی که یک مسیر پیوسته و بدون قطع، از یکی از کارت‌های آغاز تا یکی از کارت‌های هدف، ایجاد کردید، کارت هدف را برگردانده و دوباره - به‌رو - سر جایش بگذارید؛ با این کار، راه‌های روی کارت هدف، به راه‌های روی کارت‌های مجاور، متصل می‌شود. اگر به دو روش می‌شد این اتصال را تشکیل داد، می‌توانید یکی را انتخاب کنید.

* **نکته:** ممکن است راه‌های روی کارت هدف، با راه‌های روی کارت‌های مجاور، هم‌خوان نباشد. در این حالت، به‌ناچار می‌توانید قانون پیوستگی همه‌ی راه‌ها را نادیده بگیرید.

* کارت‌های مسیر ویژه:

- ۲ کارت «پُل» و ۲ کارت «دو پیچ»: راه‌های روی این کارت‌ها باهم پیوستگی ندارند. اگر یکی از این کارت‌ها را بازی می‌کنید، دست‌کم یکی از راه‌های روی کارت باید به کارت آغاز شما متصل باشد.

- ۲ کارت مسیر با «نردبان»: راه‌های روی این کارت‌ها، خودبه‌خود، با کارت‌های آغاز هم‌رنگ با این کارت‌ها پیوستگی دارند! این کارت‌ها را در کنار هر کارت دیگری می‌توانید بگذارید مگر کارت‌های هدف یا کارت‌های مسیری که قطعات طلا را در خود دارند.

- ۶ کارت مسیر با «در» + ۸ کارت هدف با «در»: راه‌هایی که درهایی به رنگ آبی یا سبز دارند، فقط به کوتوله‌های همان رنگ، اجازه عبور می‌دهند؛ هر در، برای کوتوله‌ی رنگِ مقابل، یک «مانع» محسوب می‌شود مگر این‌که کوتوله‌ی مورد نظر «کلید» داشته باشد (بخش بازی کردن یک کارت عملیات را ببینید)!

- ۵ کارت مسیر با «قطعات طلا»: قطعات طلا، هیچ مشکلی برای اتصال مسیرها ایجاد نمی‌کنند. البته بازیکنان می‌توانند آن‌ها را برای خود تصاحب کنند (بخش ایمن‌سازی قطعات طلا را ببینید)!

- ۳ کارت مسیر با «دیو»: دیو، مسیر پشت‌سر خود را می‌بندد! اگر بخواهید از دیو عبور کنید، باید سبیلش را با یک قطعه‌ی طلا چرب کنید! اگر تصمیم به چرب‌سازی گرفتید (!) یکی از نشانگرهای کوتوله -هم‌رنگ با کارت کوتوله‌ی خودتان- را برداشته و روی دیو بگذارید. در پایان دور بازی، به‌ازای این نشانگر، باید یک سگه‌ی طلا بپردازید!

* نکته: وقتی که سبیل دیو چرب شد، مسیر مربوطه برای هر دو بازیکن، «باز» محسوب خواهد شد.

* ایمن‌سازی قطعات طلا: اگر موفق شدید یک مسیر بدون قطع، از کارت آغاز خود تا یکی از کارت‌های دارای قطعات طلا بسازید، یکی از نشانگرهای کوتوله -هم‌رنگ با کارت کوتوله‌ی خودتان- را برداشته و روی قطعه‌ی طلا بگذارید. این، طلایی است که در پایان دور بازی، به شما خواهد رسید، حتی اگر اتصال مسیر شما قطع شود.

* نکته: اگر سهواً یا عمداً مسیری را به نفع رقیب بسازید، او، نشانگر خود را روی طلای مربوطه (!) گذاشته و در پایان دور، قطعه‌ی طلا را تصاحب می‌کند.

۲) بازی کردن یک کارت عملیات: از کارت‌های عملیات استفاده کنید برای راه انداختن کار خود، خراب‌کاری در تونل‌های رقیب، برداشتن کارت‌های مزاحم از هزارتوی تونل یا به دست آوردن اطلاعاتی درباره‌ی قطعات طلا...



▲ یک کارت «خراب‌کاری» پیش‌روی رقیب‌تان بگذارید. بازیکنی که کارت خراب‌کاری پیش‌رویش باشد، در نوبت خود نمی‌تواند یک کارت مسیر به هزارتوی تونل خود اضافه کند! البته سایر عملیات را می‌تواند انجام دهد (از جمله بازی کردن یک کارت عملیات / باطل کردن ۲ کارت / رد کردن نوبت). از هر گونه کارت خراب‌کاری، فقط یک عدد می‌تواند پیش‌روی یک بازیکن قرار بگیرد.



▲ یک کارت «تعمیرات»، به شما اجازه می‌دهد که یک کارت خراب‌کاری را از پیش‌روی خود بردارید. یک کارت تعمیرات سبز هم‌نشانه با کارت قرمز خراب‌کاری، می‌تواند اثر آن را باطل کند. سپس هر دو کارت را به ستون کارت‌های سوخته بفرستید. اگر کارتی با ۲ نشانه‌ی سبز بازی کنید، باز هم فقط می‌توانید یکی از کارت‌های خراب‌کاری هم‌نشانه با آن را حذف کنید، نه ۲ تا.



▲ یک کارت «کلید»، به شما اجازه می‌دهد یکی از درهای مربوط به حریف را باز کنید. یکی از کلیدها را بردارید و بر روی «در» مورد نظر بگذارید. این در تا پایان دور، به‌روی شما باز خواهد بود. کلید کارت را به ستون کارت‌های سوخته بفرستید. کارت کلید هم‌چنین می‌تواند به شما کمک کند تا یکی از قطعات طلای بی‌صاحب را مال خود کنید. در چنین شرایطی، یک نشانگر کوتوله -از رنگ خودتان- برداشته و بر روی قطعه‌ی طلای مورد نظر بگذارید.



▲ یک کارت «ریزش آوار» بازی کنید تا بتوانید یکی از کارت‌های مسیر را -به‌انتخاب خودتان- از هزارتوی تونل خارج کنید. کارت آوار و کارت مسیر خارج‌شده را به ستون کارت‌های سوخته بفرستید.

* نکته: کارت‌های آغاز و هدف و کارت‌های دارای قطعات طلا یا تصویر دیو را نمی‌توانید از تونل حذف کنید!

▲ وقتی که یک کارت «نقشه‌ی گنج» را بازی کنید، اجازه می‌یابید که یکی از کارت‌های هدف را برگردانده و نگاهی به آن بیندازید. البته باید کارت هدف را دوباره به‌سر جایش برگردانید. کارت نقشه‌ی گنج نیز به ستون کارت‌های سوخته می‌رود.

۳) باطل کردن یا سوزاندن ۲ کارت: با سوزاندن یا باطل کردن ۲ کارت از کارت‌های «دست» خود، می‌توانید یکی از کارت‌های «خراب‌کاری» را که پیش‌روی‌تان قرار گرفته، بسوزانید و باطل کنید. توجه داشته باشید که اگر این عملیات را انجام دهید، در پایان نوبت‌تان، فقط اجازه دارید یک کارت بکشید. پس هر بار که این عملیات را انجام دهید، تعداد کارت‌های دست شما، یک عدد کم‌تر می‌شود - تا آخر دور بازی، نه تا پایان بازی.

۴) واگذار کردن نوبت: اگر نخواهید یا نتوانید کارتی را بازی کنید، باید نوبت خود را واگذار کرده و ۱ یا ۲ کارت را از «دست» خود باطل کنید. در این شرایط، پس از ابطال کارت‌های خود، به همان اندازه کارت بکشید.

*** پایان یک دور بازی:** به محض این که یکی از این شرایط به‌وجود بیاید، دور بازی به پایان می‌رسد: ▼

- همه‌ی ۶ کارت هدف "رو" شده باشند...

- همه‌ی ۸ «نشانگر کوتوله» بر روی مسیر، جای‌گذاری شده باشند...

- ستون کارت‌های کشیدنی، خالی شده و «دست» هر دو بازیکن نیز خالی باشد...

همه‌ی کارت‌های مسیر دارای قطعات طلا را که با نشانگر کوتوله‌ی خودتان، نشان‌گذاری شده‌اند، بردارید. این کارت‌ها را پیش‌روی خود بگذارید؛ آن‌ها دیگر به بازی - برای دورهای بعدی - برنخواهند گشت!

اگر در این دور، سبیل دیوی را چرب کرده‌اید، هم‌اکنون باید بدهی خود را پرداخت کنید! به هر دیو، ۱ قطعه‌ی طلا بپردازید! اگر نمی‌توانید مبلغ دقیق بدهی خود را بپردازید، مجبورید مبلغ بیش‌تری - با کارت‌های باارزش‌تر - بپردازید! دیوها پول خرد ندارند!! همه‌ی کارت‌های هدف "رو شده" را به جعبه برگردانید. همه‌ی کارت‌های هدف باقی‌مانده را با بقیه‌ی کارت‌های هدف، مخلوط کرده و دوباره بُر بزنید.

*** آغاز یک دور جدید:** مثل قبل، کارت‌های آغاز را به‌همراه ۶ کارت هدف تازه، روی میز بچینید. همه‌ی کارت‌های عملیات و کارت‌های مسیر باقی‌مانده از قبل را باهم بُر بزنید و یک «ستون کشیدنی» تازه تشکیل دهید. دوباره به هر بازیکن، ۶ کارت بدهید. نشانگرهای کوتوله و کلیدها را نیز در دسترس بگذارید.

بازیکنی که قطعات طلای کم‌تری به‌دست آورده، بازی را آغاز می‌کند. در صورت تساوی، کوتوله‌ی آبی، بازی را آغاز می‌کند.

*** پایان بازی:** بازی، پس از پایان دور سوم، به پایان می‌رسد. بازیکنی که بیش‌ترین قطعات طلا را به‌دست آورده، بازی را می‌برد.

«خراب‌کاری!»

(برای یک نفر!)

"سابوتر" تک‌نفره، قوانینی شبیه به "سابوتر" دونفره دارد؛ به‌اضافه‌ی برخی تغییرات:

* **هدف بازی:** یکی از رنگ‌ها را انتخاب کرده و کارت کوتوله و کارت آغاز رنگ مخالف را به جعبه برگردانید. در بازی تک‌نفره فقط ۶ نشانگر کوتوله می‌گیرید. فاصله‌ی بین کارت آغاز و کارت‌های هدف نیز به‌اندازه‌ی عرض ۷ کارت تغییر می‌کند.



در آغاز هر دور بازی، به‌صورت تصادفی، ۱۰ کارت را از ستون کارت‌های کشیدنی، خارج کنید؛ این کارت‌ها را برای دورهای بعدی کنار بگذارید.

* **چگونگی بازی - کارت‌های عملیات:** وقتی که یک کارت «خراب‌کاری» از ستون کشیدنی، می‌کشید، باید بلافاصله آن را پیش‌روی خودتان بگذارید و سپس کارت دیگری بکشید. اگر یک کارت «خراب‌کاری» پیش‌روی خود داشته باشید و عین همان کارت را دوباره از ستون کشیدنی بکشید، باید کارت دوم را باطل کنید؛ این کارت دوم هیچ تأثیری در بازی نخواهد داشت.

اگر یک کارت «ریزش آوار» کشیدید، باید بلافاصله آن را بازی کنید؛ آخرین کارت مسیری را که به هزارتوی تونل اضافه کرده‌اید - و دارای قطعات طلا یا تصویر دیو نیست - از تونل حذف کنید.

* **چگونگی بازی - آغاز یک دور جدید:** ۱۰ کارتی را که قبلاً کنار گذاشته بودید، به ستون کارت‌ها برگردانید. سپس همان‌طور که در بالا شرح داده شد، آماده‌ی آغاز بازی شوید.

* **پایان بازی:** هدف شما، به دست آوردن بیشترین طلای ممکن است. نتیجه‌ی بازی، بستگی به امتیازات شما دارد: ✓

- ۰ تا ۱۴ امتیاز... < شما برنده نیستید!

- ۱۵ تا ۱۹ امتیاز... < بدک نیست!

- ۲۱ تا ۲۴ امتیاز... < انگار شامه‌ی خوبی برای پیدا کردن طلا دارید!

- ۲۵ امتیاز به بالا..... < شما رییس کل تونل‌ها و معادن طلای جهان هستید!





* خالق بازی: **فردریک مویرزوتن** * 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 **Telegram** and **Instagram**: **@LBMind** *