

Beasty Bar

مهمانی هایی که در کافه وحش اژدهای کومو برگزار می شوند، افسانه ای هستند. نه حیوانات بزرگ و نه کوچک، هیچ کدام نمی خواهند این مهمانی ها را از دست بدهند. اما شما تنها در صورتی می توانید وارد شوید که به اندازه کافی مهمانان را در پشت سر خود، در صف انتظار نگه دارید. حیوانات در حال هل دادن، تنه زدن و چنگ و دندان نشان دادن هستند. آیا تمساح راه خود را باز می کند؟ یا راسوی بوگندو حرکات غافلگیر کننده ای از خود نشان می دهد؟ حیوانات در کش مکش و گیر دار هستند و تا زمانی که راه جدیدی را در زمان باز شدن بعدی دروازه پیدا کنند، همانجا می ایستند...

اجزای بازی

۴۸ کارت حیوان (۱۲ کارت حیوان برای هر یک از ۴ رنگ)



۴ کارت بررسی (چند زبانه، همراه با یک بررسی کلی از نوع دیگر بازی در پشت کارت)



۱ کارت اخراج ۱ کارت دروازه آسمان



۱ کارت "این خودشه" ۱ کارت کافه وحش

هدف بازی

حیوانات شما می خواهند به مهمانی بروند. برای این منظور، آنها باید در برابر هل دادن و کتک زدن دیگر رقبای خود در مقابل "دروازه آسمان"، دروازه ورود به کافه وحش مقاومت کنند. هر زمان که نفرات صف به پنج حیوان افزایش یابد، اولین دو حیوان حاضر در صف اجازه ورود پیدا می کنند و آخرین حیوان حاضر در صف نیز حذف می شود. بازیکنی که بتواند تعداد بیشتری از حیواناتش را به داخل کافه وحش هدایت کند، برنده بازی خواهد بود.

چینش بازی

- هر بازیکن باید ۱۲ کارت حیوان از رنگ خودش را با هم مخلوط کند و ۴ عدد از آن ها را در دست خود بگیرد. ۸ کارت حیوان باقی مانده را - بدون نگاه کردن به آن ها - در مقابل خود تحت عنوان ستون کارت ها قرار دهد.
- کارت دروازه آسمان و کارت اخراج را در وسط میز (زمین بازی) قرار دهید! بین آن ها، فاصله ای به اندازه پنج کارت حیوان ایجاد کنید. به این **فضا منطقه تنه زنی** می گوئیم.
- کارت های **کافه وحش** و **این خودشه** را در فاصله کمی از منطقه تنه زنی قرار دهید.
- لطفاً قبل از اولین بازی خود، کارت بررسی را بخوانید.



منطقه تنه زنی



روند بازی

بازیکن دارای لباس با طرح حیات وحش شروع کننده بازی است. سپس بازی را در جهت عقربه های ساعت، به نوبت انجام می شود. در نوبت خود، این پنج کار را به ترتیب انجام دهید:

- | | | |
|---|------------------------------|---------------------------------------|
| ۱. بازی کردن کارت | ۲. اجرای کارت حیوان بازی شده | ۳. انجام اعمال " تکرار پذیر " حیوانات |
| ۴. دروازه آسمان را باز کنید و عمل اخراج را اجرا کنید. | ۵. کارت دیگری را بردارید | |

۱. بازی کردن یک کارت

یک کارت حیوان را از دست خود انتخاب کنید و آن را رو به بالا، در انتهای صف، در منطقه تنه زنی قرار دهید. در صورتی که در حال حاضر منطقه تنه زنی خالی است، حیوان بازی شده یک صف جدید از مقابل دروازه آسمان ایجاد می کند.

توضیح: در منطقه تنه زنی، تمام کارت های بازی شده - که به سمت بالا در کنار یکدیگر قرار داده شده اند - یک "صف انتظار" را تشکیل می دهند. هر حیوانی که جدید بازی می شود، ابتدا باید در صف قرار بگیرد، بدین معنی که به نسبت دیگر حیواناتی که تا کنون بازی شده اند، دورتر از دروازه آسمان قرار می گیرد (مثال ۱ را ببینید). در منطقه تنه زنی هرگز بیش از ۵ حیوان نمی توانند نگهداری شوند.

مثال ۱: شما زرافه خود را در منطقه تنه زنی گذاشته اید. او باید به ته صف برود.



۲. اجرای کارت حیوان بازی شده

اکنون در صورت امکان، عمل حیوانی که تازه بازی کرده اید را اجرا کنید.

مثال ۲: با توجه به اقدام آن حیوانی که تازه بازی کرده اید عمل کنید. در اینجا، زرافه را حرکت دهید و از طوطی بگذرید.



۳. اعمال " تکرار پذیر " حیوانات را انجام دهید ()

چهار نوع کارت حیوان وجود دارد که این نشان را دارند: () در تمامی نوبت های بعدی هر بازیکن، باید عمل حیوانات اسب آبی، تمساح و گورخر، در صورت امکان دوباره انجام شود. همچنین، این قضیه تا زمانی که زرافه از این دور از بازی بیرون نرفته است، در مورد او هم صادق است. کار را با نزدیکترین حیوان به دروازه شروع کنید و با نزدیک ترین حیوان به کارت اخراج تمام کنید.

مثال ۳: "تکرار پذیری" عمل اسب آبی هیچ اثری ندارد. زرافه قرمز از روی میمون می پرد. اما زرافه زرد نمی تواند. زیرا او تازه در همین نوبت بازی شده است.



۴. دروازه آسمان را باز کنید و عمل اخراج را اجرا کنید.

پس از انجام تمام اقدامات تکرارپذیر حیوانات، اکنون بررسی کنید که آیا صف انتظار شامل ۵ حیوان هست یا خیر.

اگر کمتر از ۵ حیوان در صف وجود داشته باشد هیچ اتفاقی نمی افتد. بازی بلافاصله با کار ۵ ام ادامه می یابد: "کشیدن یک کارت دیگر". اگر صف انتظار شامل ۵ کارت حیوان باشد، دروازه آسمان باز می شود و همچنین اخراج نیز انجام می شود:

• دو حیوانی که نزدیک به دروازه آسمان هستند، موفق به اخذ پذیرش ورود به کافه می شوند:

آن ها را به پشت، روی کارت کافه وحش بگذارید! آنها تا پایان بازی آنجا باقی می مانند.

• آخرین حیوان در صف انتظار از بازی حذف می شود: آن را به پشت روی کارت این خودشه قرار دهید. این کارت تا پایان بازی در آنجا می ماند. بد شانس - مهمانی بدون این حیوان برگزار می شود.

• حیوانات باقی مانده در منطقه تنه زنی (به ترتیب و بدون تغییر)، به سمت دروازه های آسمان حرکت می کنند.

لطفا توجه داشته باشید: همچنین ممکن است بعضی از حیوانات به دلیل اقدامات برخی از حیوانات دیگر، به طور مستقیم از ناحیه تنه زنی به کارت این خودشه منتقل شوند. در این مورد، حیوانات باقی مانده در منطقه تنه زنی به سمت دروازه آسمان حرکت می کنند.

مثال ۴: بعد از اینکه همه اقدامات "تکرار پذیر" انجام شد و ۵ حیوان در منطقه تنه زنی وجود داشت. دروازه آسمان به اسب آبی و زرافه قرمز و اجازه ورود به کافه وحش را می دهد. طوطی که آخرین حیوان موجود در صف انتظار است، از بازی اخراج می شود و بر روی کارت این خودشه قرار می گیرد.



۵. یک کارت دیگر بکشید

در انتهای نوبتان، بالاترین کارت از ستون کارت خود را بکشید و در دست خود نگه دارید. اگر ستون کارت های شما تمام شود، این عمل دیگر انجام نمی شود.

پایان دادن و برنده شدن در بازی

به محض این که همه بازیکنان کارت حیوانات خود را به طور کامل بازی کردند، بازی به پایان می رسد. بازیکنی که بیشترین تعداد مهمانانش (حیوانات خود) را در کافه وحش دارد، برنده بازی است. اگر چند بازیکن در این قسمت مساوی شدند، باید مقادیر روی کارت حیوانات خود را که در کافه وحش هستند، با هم جمع کنند. سپس بازیکنی که کارت های مهمانان او جمع مقادیر کمتری دارند، برنده می شود. حتی ممکن است بیش از یک برنده داشته باشید.

تغییراتی برای بازیکنان حرفه ای

کارت های بازیکنی را با وجه پشتی آن ها (رو به بالا) در مقابل خود بگذارید. این کارت ها نشان می دهند که هر حیوانی بعد از ورود به کافه وحش، چقدر برای صاحب خود امتیاز به همراه دارد.

در این نوع بازی، تغییراتی در قوانین بازی معمولی ایجاد می شود. قبل از شروع بازی، هر بازیکن ۴ حیوان را به دلخواه خود انتخاب می کند. او به دیگر بازیکنان نمی گوید که این حیوانات چه هستند و بعد، آن ها را در جعبه بازی قرار می دهد. سپس هشت حیوان باقی مانده به ازای هر بازیکن، با توجه به قوانین اصلی بازی استفاده می شوند. بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را با مهمانان خود در کافه وحش به دست بیاورد برنده بازی است.

کارت های حیوانات (معنی اقدامات کارت با ذکر مثال)

عدد کارت نشان دهنده قدرت حیوان است.

قدرت ۱۲: شیر ... فقط خودش را شماره ۱ می داند:



اگر شیر بازی شده با یک نمونه از گونه خود برخورد نکند، همه میمون ها را می ترساند و بر روی کارت این خودش قرار می دهد. سپس خود را جلوی همه حیوانات جای می دهد.



مثال ۵: دو میمون مستقما روی کارت این خودش قرار می گیرند! شیر خود را درست جلوی دروازه آسمان قرار می دهد.



مثال ۶: در حال حاضر شیر دیگری نیز وجود دارد! لذا شیر تازه وارد بلافاصله بر روی کارت این خودش قرار می گیرد!

اگر یک شیر از قبل در منطقه تنه زنی وجود داشته باشد، شیر ی که به تازگی وارد بازی شده باشد، بر روی کارت این خودش می نشیند.

قدرت ۱۱: اسب آبی ... پوست کلفت، هر چیزی که سر راهش باشد، زیر پا له می کند:



اسب آبی خود را به سمت جلوی صف، در جهت دروازه هل می دهد. با این حال، قادر به عبور از یک گونه همسان خود، حیوانات قوی تر (شیرها) و یا گورخرها (به "گورخر" نگاه کنید) نیست.



مثال ۷: اسب آبی از همه حیوانات به جز شیر عبور می کند.

عمل اسب آبی "تکرار پذیر" است و در همه دوره های بعد هر بازیکن انجام می شود.

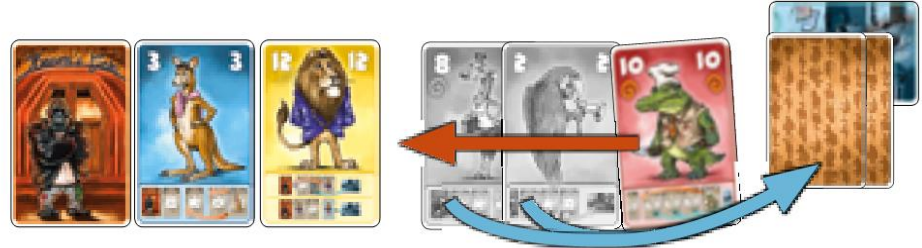


مثال ۸: یک کانگورو از روی دو اسب آبی می پرد. از آنجایی که اقدام دو اسب آبی "تکرار پذیر" است، به سرعت از کانگورو عبور می کنند.

قدرت ۱۰: تمساح ... دوست دارد هر کس در صف سر راهش قرار گرفت، بخورد:



یک تمساح همه حیوانات ضعیف تری که در مقابلش قرار بگیرند، می خورد. اگر او در هنگام غذا خوردن به حیوانات قوی تر یا گورخر برخورد کند، فوراً متوقف می شود. حیوانات خورده شده بر روی کارت این خودشه قرار می گیرند.



مثال ۹: تمساح همه حیوانات ضعیف تری که در صف، سر راهش قرار گرفته اند، می خورد - به استثنای کانگورو. تمساح نمی تواند از شیر (حیوان قوی تر) عبور کند.

در تمام نوبت های بعدی بازیکنان، عمل تمساح "تکرار پذیر" است.

مثال ۱۰: یک کانگوروی نه چندان هوشمند از روی یک طوطی و یک تمساح می پرد. از آنجایی که عمل تمساح "تکرار پذیر" است، تمساح بلافاصله کانگورو را می خورد. چون طوطی در صف، عقب تر از تمساح است، این بار را قسر در می رود.



قدرت ۹: مار ... نظم را دوست دارد - به همین سادگی... او از صف طولانی لذت می برد:



تاثیر مار در بازی به این صورت است که بلافاصله تمام حیوانات حاضر در منطقه تنه زنی را به ترتیب قدرتش مرتب می کند: قوی ترین حیوان را در کنار دروازه آسمان قرار دهید. بقیه حیوانات با توجه به قدرتش در پشت سر او جای می گیرند. هیچ تغییری در نوبت بین حیوانات هم سان ایجاد نکنید.



مثال ۱۱: مار سبز نوبت ها را دستکاری می کند: در حال حاضر اسب آبی به عنوان قوی ترین حیوان در کنار دروازه قرار می گیرد - نفرت بعدی: مار آبی که قبلاً بازی شده شده است در مقابل مار سبز (جدید) باقی می ماند. از آنجایی که طوطی دارای کمترین عدد کارت است، جای آخرین نفر در صف است.

قدرت ۸: زرافه ... خیلی از خود راضی از روی حیوانات کوچکتر رد می شود:



یک زرافه از روی یک حیوان ضعیف تر که مستقیماً در مقابل او قرار دارند، عبور می کند. اگر حیوان ضعیف تری وجود نداشته باشد، زرافه همانجایی که هست، می ایستد.

در نوبت های بعدی بازیکنان، زرافه دارای عمل "تکرار پذیر" است. زرافه ها در هر نوبت از روی بیش از یک حیوان عبور نمی کنند (مثال های ۲ و ۳ را ببینید).

قدرت ۷: گورخر ... نوارهای راه راه او را به عنوان یک علامت بزرگ ترمز در نظر بگیرید:



گورخرها یک گونه با عمل "تکرار پذیر" فعال هستند. عمل آن ها این است که اسب آبی و تمساح هرگز نتوانند از او عبور کنند. همچنین تمساح ها نمی توانند او را بخورند. بنابراین، تمام حیواناتی که در مقابل گورخر در صف قرار گرفته اند، همیشه در برابر عبور اسب های آبی و خورده شدن توسط تمساح ها در امانند.



مثال ۱۲: در اینجا، تمام حیوانات بازی شده از کروکودیل ضعیف تر اند. اما، چون تمساح ها نمی توانند گورخر بخورند، طوطی زرد و زرافه، از دست تمساح، نجات می یابند. تمساح فقط طوطی قرمز را می خورد.

مثال ۱۳: اگر یک کانگورو از روی یک اسب آبی و یک گورخر بپرد، راه اسب آبی توسط گورخر مسدود می شود. در این حالت، علی رغم "تکرار پذیر" بودن عملش، اسب آبی نمی تواند از گورخر عبور کند و در نتیجه، از کانگورو هم نمی تواند بگذرد.



قدرت ۶: سگ آبی ... به راحتی یک ورودی جدید ایجاد می کند:



سگ آبی در بازی جای کارت دروازه بهشت و اخراج را با هم عوض می کند.



لطفاً به خاطر داشته باشید: اگر سگ آبی در طی انجام عملش، (توسط یک گورخر محافظت نشود) و در مقابل تمساح و / یا اسب آبی قرار گیرد، یا خورده می شود/ یا از او عبور می کنند.

مثال ۱۴: سگ آبی کارت های دروازه آسمان و اخراج را با هم جابجا می کند. حال اسب آبی از او عبور می کند. تمساح نمی تواند از سد گورخر عبور کند، بنابراین نمی تواند سگ آبی را بخورد.

قدرت ۵: آفتاب پرست ... خود را به شکل حیوانات مختلف در می آورد:



انجام عمل آفتاب پرست به این صورت است که یک گونه از حیواناتی را که در حال حاضر در منطقه تنه زنی حاضر هستند، انتخاب می کند و عمل او را انجام می دهد. آفتاب پرست همچنین قدرت آن حیوان را هم تقلید می کند.

اما به محض این که اقدامات "تکرار پذیر" حیوانات دیگر انجام شد (در همان نوبت)، آفتاب پرست مجدداً به شکل اصلی خود با عدد قدرت ۵ بر می گردد.



مثال ۱۵: در این حالت، استفاده از آفتاب پرست به عنوان یک اسب آبی با قدرت ۱۱، چندان هوشمندانه نیست: پس از عبور از تمساح مجدداً تبدیل به یک آفتاب پرست با قدرت ۵ می شود. آنگاه توسط تمساح خورده می شود

قدرت ۴: میمون ... همراه با همتایانش همه را عصبی می کند:



یک میمون تنها در صف هیچ اثری ندارد.

اگر یک میمون اضافی (بعد از میمون اول) به منطقه تنه زنی وارد شود، این گروه از میمون ها همه تمساح ها و اسب های آبی حاضر در صف انتظار را مستقیم روی کارت این خودشه می فرستند.

سپس میمون تازه وارد راه خود را از بین تمام حیوانات دیگر به سمت دروازه بهشت، باز می کند. او همتایان میمون خود را که در صف، منتظر هستند را نیز در پشت خود، اما با نوبت معکوس جمع می کند.



مثال ۱۶: میمون قرمز که به تازگی بازی شده است، همان اول از تمام حیوانات دیگر می گذرد. میمون های دیگری نیز وجود دارند. میمون آبی و میمون زرد به سمت جلو در موقعیت های ۲ و ۳ حرکت می کنند. نوبت پیشین شان در صف انتظار معکوس می شود.



مثال ۱۷: آفتاب پرست به شکل یک میمون بازی می شود. از آنجایی که در حال حاضر یک میمون در صف وجود دارد، تمساح و اسب آبی از صف خارج می شوند. او از تمام حیوانات دیگر عبور می کند و میمون دیگر هم با او به سمت دروازه می رود (اقدام میمون را ببینید). اگر میمون دیگری بعد از آن بازی شود، این آفتاب پرست دیگر یک همتای میمون نخواهد بود، او مجدداً تبدیل به یک آفتاب پرست ساده شده است.

قدرت ۳: کانگورو ... همیشه با جهش های بزرگ رو به جلو می پرد:



یک کانگورو از روی آخرین یا (به اختیار بازیکن) آخرین دو حیوان [روبروی خود] در صف می پرد. قدرت حیوانات در این بخش هیچ اهمیتی ندارد.

مثال ۱۸: کانگورو از روی تمساح و گورخر می پرد و به لطف گورخر، از شر کروکودیل در امان خواهد بود.



قدرت ۲: طوطی ... همه را عذاب می دهد ... همه را فراری می دهد ... به همه ناسزا می گوید:



طوطی یک حیوان را به انتخاب شما از منطقه تنه زنی خارج کرده و بر روی کارت این خودش می گذارد.



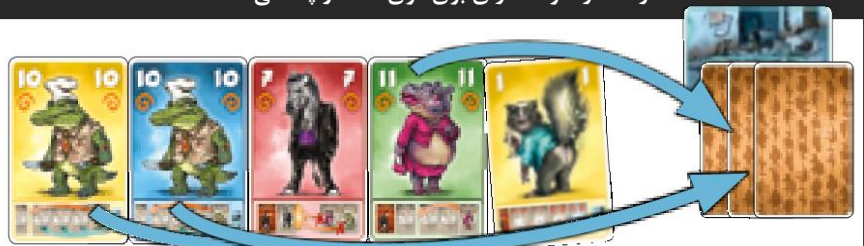
مثال ۱۹: طوطی به انتخاب خود بازیکن یک حیوان را فراری می دهد. بازیکن گورخر را انتخاب می کند (به تصویر بالا نگاه کنید). پس از آن، تمساح میمون ها را می خورد.



قدرت ۱: راسو ... دارای بوی قوی است و بف می کند:



یک راسو قوی ترین حیوانات را از دو گونه مختلف که در حال حاضر در صف هستند را به طور کامل بیرون می کند. حیوانات اخراج شده بر روی کارت این خودش قرار می گیرند.



مثال ۲۰: راسو دو تمساح و یک اسب آبی را از صف اخراج می کند.



لطفا به یاد داشته باشید: اگر یک آفتاب پرست به شکل یک راسو بازی شود، تا زمانی که دو گونه از قوی ترین حیوانات حال حاضر (در صورت وجود)، از صف بیرون بروند، یک راسو (با ارزش کارت مساوی ۱) باقی می ماند.



مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

