



«محصول کمپانی "بلو اورنج" فرانسه / خالق بازی: **Josep M. Allué** / مترجم: **کیومرث قنبری آذر** / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

(۲ تا ۴ بازیکن؛ ۶ سال به بالا؛ ۱۰ تا ۱۵ دقیقه)

اجزاء بازی: ۱۰۸ کارت؛ ۶ کارت مرجع (چکیده قوانین)؛ قوطی استوانه‌ای شکل بازی!

پلنگ‌ها بالا بالاها می‌پزند؛ خفاش‌ها چشم‌بسته پرواز می‌کنند؛ مارها به پایین سر می‌خورند؛ توکاها با کله سقوط می‌کنند؛ آفتاب‌پرست‌ها تقلید می‌کنند و میمون‌ها از لبه‌ی درخت در حال رشد، آویزان می‌شوند! درخت همواره رشد کننده را با دقت تمام پرورش دهید و از شر همه‌ی کارت‌های خود خلاص شوید!

هدف بازی و برنده: کارت‌ها را با دقت بر روی تنه‌ی درخت سوار کنید (بخش جای‌گذاری کارت‌ها را ببینید). اجازه ندهید کارت‌های قبلی، به زمین بیفتند و بازیکنی باشید که در پایان بازی، کم‌ترین کارت‌ها را در دست خود دارد.

آماده‌سازی: قوطی استوانه‌ای شکل را - با در بسته - در وسط میز بازی بگذارید. کارت‌ها را بر بزنید و به تعداد مساوی، بین بازیکنان تقسیم کنید. هر بازیکن - بدون این‌که به کارت‌هایش نگاه کند - یک ستون کارت‌های کشیدنی پیش‌روی خود تشکیل می‌دهد؛ این ستون باید تا پایان بازی، روبه‌پایین قرار داشته باشد. جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند.

چگونگی بازی: هر بازیکن، در نوبت خود، تصمیم می‌گیرد که می‌خواهد یکی از کارت‌هایش را بازی کند یا دو تا یا سه تا از کارت‌هایش را. سپس همان تعداد از کارت‌ها را از ستون کارت‌های کشیدنی‌اش جدا می‌کند. بازیکن سپس کارت‌هایی را که برداشته، یکی یکی رو کرده و سعی می‌کند آن‌ها را روی درخت "بائوباب" سوار کند (بخش جای‌گذاری کارت‌ها را ببینید).

اگر در هر لحظه از نوبت بازی یک بازیکن، کارتی به زمین بیفتد یا به هر صورت، درست بر روی درخت سوار نشود، بازیکن باید آن کارت را در یک ستون روبه‌بالا پیش‌روی خود بگذارد؛ این ستون، "ستون جریمه" نام دارد.

نکته‌ی مهم: اگر بازیکن، در هر لحظه از نوبتش، تصمیم بگیرد که یک، دو یا سه کارت از کارت‌هایی را که برداشته، بازی نکند یا نتواند که بازی کند، باید آن کارت‌ها را به ستون جریمه‌اش بفرستد.

پایان بازی: بازی وقتی تمام می‌شود که یکی از بازیکنان، آخرین کارت خود را از ستون کارت‌های کشیدنی‌اش بر روی "بائوباب" سوار کند. همه‌ی بازیکنان، تعداد کارت‌های باقی‌مانده‌ی خود - در ستون کارت‌های کشیدنی و در ستون جریمه - را محاسبه کرده و بازیکنی که تعداد کارت‌های باقی‌مانده‌اش از همه کم‌تر باشد، برنده‌ی بازی است.

جای‌گذاری کارت‌ها:

* شاخ‌وبرگ (۱۰ کارت): می‌تواند در هر کجای درخت قرار بگیرد...

* گل (۱۴ کارت): باید در لبه‌ی درخت - روی سایر کارت‌ها - قرار بگیرد؛ نیمه‌ی زرد رنگ کارت باید از درخت آویزان باشد...

* میمون (۱۴ کارت): باید در لبه‌ی درخت - روی سایر کارت‌ها - قرار بگیرد؛ نیمه‌ی زرد رنگِ کارت باید از درخت آویزان باشد...

* مار (۱۴ کارت): باید در لبه‌ی درخت و بین دو کارت دیگر قرار بگیرد؛ نیمه‌ی زرد رنگِ کارت باید از درخت آویزان باشد...

* زنبورها (۱۰ کارت): می‌توانند در هر کجای درخت قرار بگیرند. در ادامه‌ی بازی، هیچ‌کدام از حیوانات دیگر نمی‌توانند روی کارت زنبوری سوار شوند؛ فقط گل‌ها و شاخ‌وبرگ‌ها می‌توانند کارت‌های زنبوری را بیوشانند...

تا زمانی‌که یکی از زنبورهای روی کارت زنبوری، دیده شود، خاصیتِ کارت برقرار است...

اگر یکی از بازیکنان، یکی از کارت‌هایش را طوری بازی کند که با یکی از کارت‌های زنبوری تماس داشته باشد، باید آن کارت را برداشته و به ستون جریمه‌اش منتقل کند...

* توکا (۱۴ کارت): باید از فاصله‌ی حدود ۳۰ سانتی‌متری - مثل یک بشقاب‌پرنده - به سوی درخت پرتاب شود...

* پلنگ (۱۰ کارت): باید از فاصله‌ی حدود ۳۰ سانتی‌متری، محکم بر روی درخت کوبیده شود...

* خفاش (۱۰ کارت): باید کارت را با چشم‌های بسته، بر روی درخت رها کنید؛ بازیکن باید پیش‌از دراز کردنِ دستش به سوی درخت، چشم‌هایش را ببندد...

* آفتاب‌پرست (۱۲ کارت): باید به‌روش حیوان قبل از خودش بازی شود؛ اگر کارت قبلی، گل، مار یا میمون بوده باشد، بخش روشن‌ترِ کارت آفتاب‌پرست باید از لبه‌ی درخت آویزان شود. اگر کارت قبلی، کارت زنبوری بوده باشد، آفتاب‌پرست بدون هیچ مشکلی می‌تواند در هر کجای درخت قرار بگیرد...



* خالق بازی: **Josep M. Allué** * 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](tel:021-88482038) *

* Follow us on **Telegram** and **Instagram**: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *