

«محصول کمپانی "بلو اورنج" فرانسه / خالق بازی: فرانچسکو روتا / مترجم: کیومرث قنبری آذر / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

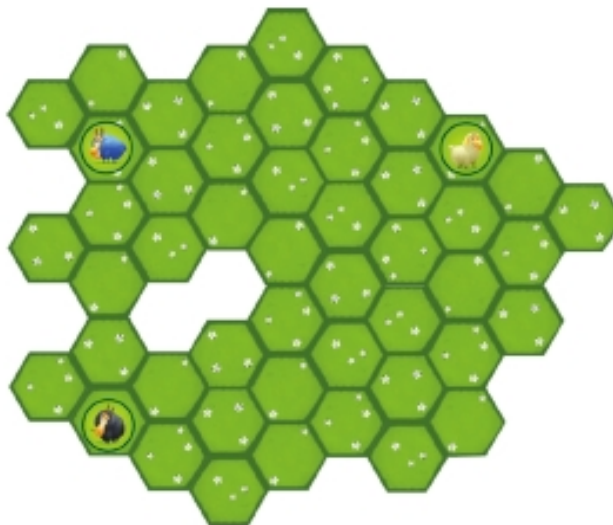
## همواره در جستجو برای چراگاه‌های سبزتر...

(۲ تا ۴ بازیکن؛ ۷ سال به بالا؛ ۱۵ دقیقه)

**اجزاء بازی:** ۱۶ کاشی چراگاه؛ ۶۴ توکن گوسفند در ۴ رنگ مختلف

**آماده‌سازی:**

- هر بازیکن، ۱۶ گوسفند از یک رنگ را برداشته و به شکل یک ستون بلند پیش‌روی خود می‌گذارد.
- هر بازیکن، ۴ کاشی چراگاه می‌گیرد.
- بازیکن آغازکننده‌ی بازی را تعیین کنید؛ این بازیکن، یکی از کاشی‌های چراگاهش را در وسط میز بازی - به شکلی که در دسترس همه‌ی بازیکنان باشد - می‌گذارد. سپس سایر بازیکنان به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، یکی یکی کاشی‌های چراگاه خود را به کاشی اولیه چسبانده و یک چراگاه بزرگ را تشکیل می‌دهند.
- هر کاشی جدید، باید دست‌کم از یک ضلع، به چراگاه بزرگ متصل باشد.
- سپس بازیکنان، به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، ستون ۱۶ تایی گوسفندهای خود را روی یکی از شش ضلعی‌های چراگاه در لبه‌ی چراگاه بزرگ قرار می‌دهند:



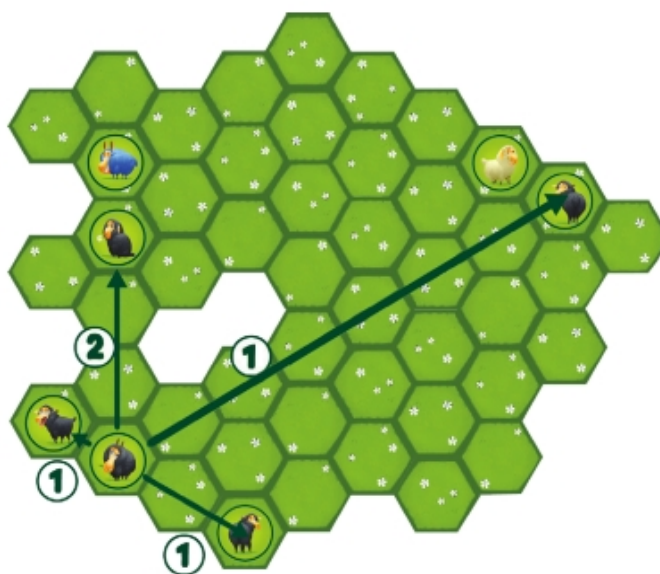
**هدف بازی:** تصرف بیشترین فضاهای ممکن (شش ضلعی‌ها) از چراگاه بزرگ...

**چگونگی بازی:** بازیکنی که اولین کاشی چراگاه را روی میز گذاشته، بازی را آغاز می‌کند.

**حرکت دادن گوسفندها:** هر بازیکن، در نوبت خود، ستون گوسفندهای خود را به دو ستون (به هر اندازه‌ی دلخواه) تبدیل کرده و ستون بالایی را در یک خط مستقیم (یکی از خط‌های ممکن) حرکت داده و به آخرین شش ضلعی موجود و قابل دسترسی در آن خط می‌برد (یا آخرین شش ضلعی لبه‌ی چراگاه یا آخرین شش ضلعی پیش از برخورد با یک گوسفند یا یک ستون گوسفندی دیگر). بدیهی است که وقتی که ستون خود را حرکت می‌دهید، باید حتماً دست‌کم یکی از گوسفندهای خود را در جای قبلی‌شان باقی بگذارید.

**مثال:** (۱) بازیکن، بخشی از ستون خود را به یکی از شش ضلعی‌های لبه‌ی چراگاه بزرگ می‌برد... یا

(۲) بازیکن، بخشی از ستون خود را به آخرین شش ضلعی ممکن، پیش از برخورد با یک گوسفند دیگر می‌برد...



سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. بازی به همین منوال ادامه پیدا کرده و بازیکنان، ستون‌های گوسفندی خود را در صفحه حرکت می‌دهند.

وقتی که یک ستون به توسط گوسفندها یا ستون‌های گوسفندی رُقباً محاصره شده باشد، دیگر امکان تقسیم شدن و حرکت کردن را نخواهد داشت!



در تصویر بالا، ستون دوتایی گوسفندهای سفید و ستون سه تایی گوسفندهای مشکی، به توسط گوسفندهای رقیب و خودی (!) محاصره شده و دیگر نمی‌توانند حرکت کنند!

**پایان بازی و برنده:** اگر همه‌ی گوسفندها و ستون‌های گوسفندی شما محاصره شده باشند، شما دیگر نمی‌توانید به بازی ادامه دهید. بازی، وقتی به پایان می‌رسد که هیچ بازیکنی نتواند گوسفندهای خود را حرکت بدهد. بازیکنی که بیش‌ترین شش‌ضلعی‌های چراگاه بزرگ را تصرف کرده باشد، برنده‌ی بازی است.

در صورت تساوی دو یا چند بازیکن، بازیکنی برنده است که بزرگ‌ترین منطقه‌ی یک پارچه‌ی چراگاه (بیش‌ترین شش‌ضلعی‌های بهم‌پیوسته) را در اختیار داشته باشد:



**مثال:** در تصویر بالا، گوسفندهای آبی ۱۴ خانه، گوسفندهای مشکی ۱۳ خانه، گوسفندهای سفید ۱۵ خانه و گوسفندهای قرمز نیز ۱۵ خانه را تصرف کرده‌اند. بین گوسفندهای سفید و گوسفندهای قرمز - که تعداد شش‌ضلعی‌های‌شان مساوی است - برنده، گوسفندهای قرمز هستند زیرا یک منطقه‌ی یک پارچه شامل ۱۰ شش‌ضلعی را از آن خود کرده‌اند، در صورتی که بزرگ‌ترین منطقه‌ی یک پارچه‌ی گوسفندهای سفید، ۹ تایی است!

\*\*\*\*\*



\* خالق بازی: فرانچسکو روتا \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*

\* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://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) \*