



## \* رقص جادویی \*

\* طراح بازی: بیورن هولِه \* مترجم: مریم قاسمیه \*

در شب والپورگیس (Walpurgis)، تمام جادوگران برای رقص بزرگ در بلاکسبرگ (Blocksberg) گرد هم آمده‌اند. اما امشب همگی لباس بلند مشکی پوشیده‌اند و جادوگر آسمان آبی، گیاه سبز و آتش قرمز، از یکدیگر قابل تشخیص نیستند. رقص به سمت جلو یا عقب، تند یا کند در جریان است و حرکات چنان، سریع اتفاق می‌افتند که خود جادوگران نمی‌دانند که به چه رنگی بوده‌اند. جادوگران در حال هل دادن و تنه زدن به یکدیگر هستند تا جشن را پیش از طلوع آفتاب به پایان برسانند.

بلاکسبرگ، نام دیگر بلندترین کوه‌های شمال آلمان است که بروکِن (Brocken) نیز نامیده می‌شوند و ۱۱۴۲ متر ارتفاع دارند. این ارتفاعات که در منطقه‌ی هارتز (Harz) قرار دارند، بیش از ۳۰۰ روز از سال از مه پوشیده شده‌اند و قرن‌هاست که تصور می‌شود محلی برای رقص جادوگران است. والپورگیس شب اول ماه می می‌باشد.

## اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی / ۲۵ کلاه جادوگر (مهره)

۳۰ سر جادوگر (۵ زرد، ۵ صورتی، ۵ قرمز، ۵ سبز، ۵ آبی روشن و ۵ آبی تیره) / ۱ تاس

## هدف بازی:

بازیکنان تاس ریخته و جادوگران خود را از خانه‌ی شروع، در جهت عقربه‌های ساعت حرکت می‌دهند تا به دایره‌ی رقص برسند. هدف بازی، رساندن همه‌ی جادوگران یک بازیکن به خانه‌ی پرواز است و هرکس زودتر بتواند این کار را انجام دهد، برنده خواهد بود.

## آمادگی برای رقص:

سرهای جادوگران را با دقت به زیر مهره‌ها وصل کنید. طبق جدول زیر، بر اساس تعداد بازیکن، تعداد جادوگر دریافتی از یک رنگ تغییر می‌کند.

تعداد بازیکنان	۳	۴	۵	۶
تعداد جادوگران	۴	۳	۲	۲

هر بازیکن، مهره‌های مشکی جادوگر (کلاه‌های جادوگر با سر جادوگر) خود را روی خانه‌های شروع رنگ مربوطه، داخل دایره‌ی رقص می‌گذارد. در ابتدا، هر بازیکن می‌داند که جادوگرانش کدام‌ها هستند ولی خیلی زود، اوضاع تغییر می‌کند.

## نحوه‌ی بازی:

### قدم‌های رقص:

بزرگ‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند. تاس ریخته و اولین جادوگر خود را با توجه به عدد روی تاس، در جهت عقربه‌های ساعت، به داخل دایره‌ی رقص می‌برد (با شروع از خانه‌ی ورود). سپس بازیکن دست‌چپی او بازی را ادامه می‌دهد.

ابتدا، تمام جادوگران یک بازیکن باید داخل دایره‌ی رقص بشوند تا آن بازیکن اجازه پیدا کند که جادوگرانش را در دایره، به حرکت درآورد.

پس بازیکنان ممکن است هر جادوگری را در دایره حرکت دهند، چرا که همه‌ی آن‌ها سیاه پوش هستند.

نکته: عدد ۶ روی تاس جایزه ندارد. نوبت بازیکنان در جهت عقربه‌های ساعت می‌گردد.

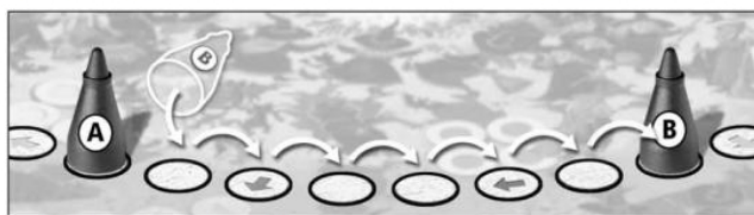
## درگیری جادوگران:

اگر تاس، عددی را نشان دهد که مهره‌ی شما به خانه‌ای برسد که جادوگر دیگری در آن باشد، جادوگر قبلی باید ۷ خانه به عقب برگردد و اگر باز هم به جادوگر دیگری برخورد کند، باید ۷ خانه‌ی دیگر عقب برود و به همین ترتیب ادامه دهد تا به یک خانه‌ی خالی برسد. به محضی که مهره‌ی جادوگری توسط مهره‌ی دیگری می‌خورد، رنگ او آشکار شده و سپس ۷ خانه عقب می‌رود.



Witch A moves on a space occupied by witch B.

Witch B is revealed...



...and then moved back by 7 spaces. If that space were occupied too, Witch B would have to keep dancing backwards until she lands on an empty space.

## درهم برهمی:

هرچه تعداد جادوگران داخل رقص بیش‌تر باشد، به خاطر سپردن جایگاه مهره‌های خودی سخت‌تر می‌شود. اگر کسی مهره‌های خود را گم کند، می‌تواند با آوردن عدد ۶، یک مهره را برگرداند و رنگ آن را ببیند. توجه داشته باشید در این حالت، او نمی‌تواند حرکتی انجام دهد.

## پرواز:

خانه‌های پرواز برای هر رنگ جادوگر، به همان رنگ در صفحه مشخص شده‌اند. پیش از پرواز باید نکاتی را مدّ نظر قرار دهید:

- برای پریدن، مهم این است که با عدد روی تاس در یکی از ۴ خانه‌ی پرواز قرار بگیرید، مهم نیست که عدد روی تاس زیادتر باشد. در ضمن هر جادوگری فقط از خانه‌های هم‌رنگ خود اجازه‌ی پرواز دارد.
- هر جادوگر، فقط در حالتی می‌تواند وارد خانه‌های پرواز شود که حرکت رو به جلو داشته باشد. کسی که حرکت رو به عقب دارد باید در دایره باقی بماند و ممکن است شانس پریدن را از دست بدهد.
- وقتی مهره‌ای به خانه‌ی پرواز رسید، باید رنگش آشکار شود. اگر به‌طور اشتباه در خانه‌ی پرواز قرار گرفته باشد، به خانه‌ی پرواز هم‌رنگ خود انتقال پیدا می‌کند و به نفع رقیب می‌شود.

## نکات جادوگری و حقه‌های جادویی:

- گاهی اوقات بد نیست که حرکات خود را با مهره‌های حریفان انجام دهید، این کار به گیج شدن حریفان افزوده و مهره‌های شما بدون این که کسی متوجه شود به خانه‌های پرواز می‌رسند.
- استراتژی محبوب دیگر، بیرون کردن مهره‌ی دیگر بازیکنان با پرواز دادن هرچه سریع‌تر آن‌هاست.
- گاهی حرکات‌های رو به عقب، به نفع یک بازیکن تمام شده و او را به خانه‌های پرواز نزدیک‌تر می‌کند.

## پایان بازی:

اولین بازیکنی که بتواند علی‌رغم اشتباهاتش، تمام جادوگرانش را به خانه ببرد، برنده خواهد بود.

## بازی ۲ نفره:

قوانین بازی ۲ نفره مانند بازی ۳ تا ۶ نفره بوده و تغییرات اندکی خواهد داشت:

- در بازی ۲ نفره، هر بازیکن علاوه بر مهره‌های خودش، دو مهره از یک رنگ دیگر را هم انتخاب کرده و در خانه‌های شروع مربوط به آن رنگ قرار می‌دهد. این مهره‌ها در اصل خنثی بوده و به هیچ بازیکنی تعلق ندارند.
- اگر بازیکنی ۶ بیاورد باید، مهره‌های خنثی را از خانه‌ی شروع حرکت دهد حتی اگر خودش هنوز در خانه‌های شروع مهره داشته باشد.
- هر بازیکنی که مهره‌ی خنثی‌ای را به خانه‌ی پروازش برساند، امتیاز آن را به دست می‌آورد. اگر بازیکنی مهره‌ی خنثی‌ای را به خانه‌ی غیرهم‌رنگ آن برساند و یا مهره‌ی خود را وارد خانه‌ی رنگ‌های خنثی کند، امتیاز از آن رقیب می‌شود.
- اولین بازیکنی که بتواند ۴ جادوگر را پرواز دهد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

