

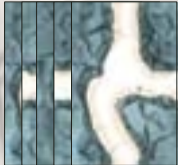


Saboteur

by Frederic Moyersoen

تعداد بازیکنان: ۳ تا ۱۰ نفر سن بازیکنان: ۸ سال به بالا مدت بازی: حدود ۳۰ دقیقه

محتویات بازی:



۴۴ کارت مسیر



۲۷ کارت عملیاتی



۲۸ کارت قطعات طلا



۷ جوینده طلا



۴ خرابکار

ایده و هدف بازی:

بازیکنان، نقش کوتوله‌ها را بازی می‌کنند؛ یا جوینده طلا هستند و سعی می‌کنند تونل‌هایی عمیق در دل کوهستان حفر کنند و گنج را بیابند... یا خرابکار هستند و می‌خواهند جلوی راه جویندگان طلا سنگ بیندازند! اعضای هر گروه (وقتی که یکدیگر را به‌عنوان هم‌تیمی شناسایی می‌کنند) باید یکدیگر را حمایت کنند. اگر گروه جویندگان موفق شوند مسیری به گنجینه باز کنند، قطعات طلا را جایزه می‌گیرند و به خرابکارها هیچ نمی‌رسد! اما اگر جویندگان موفق نشوند، خرابکارها جوایز را می‌قاپند! بعد از ۳ دور بازی، بازیکنی که بیش‌ترین قطعات طلا را در اختیار داشته باشد، برنده بازی است...

آماده‌سازی:

انواع کارت‌ها را با دقت دسته‌بندی کنید: کارت‌های مسیر، کارت‌های عملیاتی و...

تعداد جویندگان و تعداد خرابکارها، بستگی به تعداد بازیکنان دارد. بقیه‌ی کارت‌های کوتوله‌ای را باید به جعبه‌ی بازی برگردانید:
* بازی ۳ نفره: ۱ خرابکار و ۳ جوینده * بازی ۴ نفره: ۱ خرابکار و ۴ جوینده * بازی ۵ نفره: ۲ خرابکار و ۳ جوینده * بازی ۶ نفره: ۲ خرابکار و ۴ جوینده * بازی ۷ نفره: ۳ خرابکار و ۴ جوینده * بازی ۸ نفره: ۳ خرابکار و ۵ جوینده * بازی ۹ نفره: ۳ خرابکار و ۶ جوینده * بازی ۱۰ نفره: ۴ خرابکار و ۶ جوینده

به تعداد مورد نظر، کارت جوینده و کارت خرابکار را باهم مخلوط کرده و خوب بر بزنید. هر بازیکن، یک کارت می‌گیرد و پس از این‌که نقش خود را شناخت (جوینده یا خرابکار)، کارت را - به پشت - پیش‌روی خودش، روی میز بازی می‌گذارد (هیچ‌کس نباید از نقش دیگران باخبر باشد). کارتی که اضافی است و باقی می‌ماند (باز هم بدون آن‌که کسی به آن نگاه کند)، تا آغاز دور بعدی، از بازی بیرون گذاشته می‌شود.

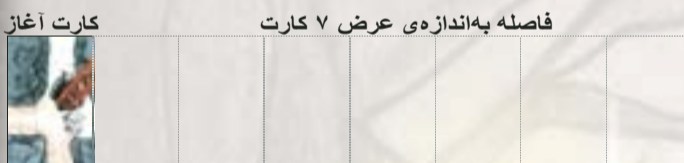
در بین ۴۴ کارت مسیر، یک «کارت آغاز» هست (با تصویر یک نردبان) و ۳ «کارت هدف». یکی از کارت‌های هدف، مکان گنج را نشان می‌دهد و دوتای دیگر، به سنگ می‌خورند! کارت‌های هدف را بر بزنید و - رویه‌پایین - همراه با کارت آغاز - رویه‌بالا - و مطابق با تصویر زیر بچینید. در جریان بازی، مسیری پرپیچ‌وخم، از کارت آغاز تا کارت هدف شکل می‌گیرد. توجه داشته باشید که این مسیر می‌تواند فراتر از الگوی «در ۹» ترسیم‌شده در شکل زیر نیز برود:

سایر کارتهای مسیر را با کارتهای عملیاتی مخلوط کرده و خوب بر بزنید... سپس به هر بازیکن، تعدادی کارت بدهید (تعداد کارت برای هر بازیکن نیز بستگی به تعداد بازیکنان دارد):



کارت هدف - رویه‌پایین

فاصله به اندازه‌ی طول یک کارت



کارت هدف - رویه‌پایین

فاصله به اندازه‌ی طول یک کارت



کارت هدف - رویه‌پایین

* در بازی ۳ تا ۵ نفره: هر بازیکن، ۶ کارت می‌گیرد.
* در بازی ۶ تا ۷ نفره: هر بازیکن، ۵ کارت می‌گیرد.
* در بازی ۸ تا ۱۰ نفره: هر بازیکن، ۴ کارت می‌گیرد.
بقیه‌ی کارت‌ها را به‌عنوان بانک، در کنار کارت‌های هدف و در دسترس همه‌ی بازیکنان بگذارید.

کارت‌های قطعات طلا را بر زده و به‌شکل یک ستون - رویه‌پایین - در کنار تک‌کارت کوتوله‌ای اضافی بگذارید. جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

چگونگی بازی:

- هر بازیکن، در نوبتش، اول یکی از کارت‌هایش را بازی می‌کند؛ یعنی:
- یا یک کارت مسیر، به راه پرپیچ‌وخم اضافه می‌کند...
- یا یک کارت عملیاتی را پیش‌روی یک بازیکن دیگر می‌گذارد...
- یا نوبتش را رد کرده و یک کارت را - رویه‌پایین - روی ستون کارت‌های باطل‌شده می‌گذارد...



بانک و کارت‌های باطل‌شده

سپس، بازیکن، کارت بالایی بانک را برای خود برمی‌دارد. به‌این‌ترتیب، نوبت او تمام شده و نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد.

* نکته: پس از اینکه بانک خالی شد، بازیکنان دیگر کارت جدید بر نمی‌دارند؛ از اینجا به بعد، یک نوبت بازی عبارت خواهد بود از بازی کردن یک کارت یا رد کردن (با باطل کردن یک کارت).

بازی کردن یک کارت مسیر:



قدم به قدم، کارت‌های مسیر، راهی را از کارت آغاز تا کارت هدف شکل می‌دهند. یک کارت مسیر، همیشه باید در کنار کارت مسیری که از قبل روی صفحه‌ی بازی هست، قرار بگیرد. تمام راه‌های روی کارت مسیر، باید در همه‌ی جهات، با راه‌های مجاورش که از قبل در صفحه‌ی بازی بوده‌اند، متصل و منطبق باشد و هیچ کارتی را نمی‌توان از وسط در صفحه قرار داد (در شکل مشخص است). جویندگان طلا باید مسیری به‌هم‌پیوسته از کارت آغاز تا کارت هدف بسازند و خرابکارها فقط باید نگذارند این اتفاق بیفتد! ولی نباید این کار را طوری انجام دهند که خیلی سریع لو بروند!

بازی کردن یک کارت عملیاتی: کارت‌های عملیاتی با «رو شدن» و قرار گرفتن پیش‌روی خود بازیکن یا پیش‌روی یکی از حریفان، بازی می‌شوند. با توجه به امکانات مختلف کارت‌ها، بازیکنان می‌توانند به یکدیگر کمک کرده یا مانع یکدیگر شوند، یک کارت مسیر را از راه پُرپیچ‌وخم خارج کنند یا اطلاعاتی درباره‌ی کارت‌های هدف کسب کنند.



اگر یکی از این کارت‌ها پیش‌روی بازیکنی گذاشته شود، آن بازیکن، تا وقتی که آن کارت آن‌جا باشد، نمی‌تواند یک کارت مسیر را بازی کند. البته می‌تواند سایر کارت‌هایش را بازی کند. در هر زمان معین، حداکثر ۳ کارت ابزار شکسته می‌تواند پیش‌روی هر بازیکن باشد؛ ولی از هر نوع ابزار فقط یک کارت. فقط در صورتی که هیچ کارتی از این دست، در آغاز نوبت، پیش‌روی بازیکن نباشد، او می‌تواند یک کارت مسیر به راه اضافه کند.



این کارت‌ها برای تعمیر ابزار شکسته به کار می‌روند؛ که عبارت است از برداشتن یکی از کارت‌هایی که در بالا نشان داده شده، از پیش‌روی بازیکن. آن‌ها روی یک کارت از کارت‌های پیش‌روی شما یا یکی از کارت‌های پیش‌روی یکی از حریفان بازی خواهد شد. در هر صورت، هر دو کارت (کارت تعمیرات و کارت ابزار شکسته) روی ستون کارت‌های باطله قرار می‌گیرند. مشخص است که کارت تعمیرات باید کارت ابزار شکسته هم‌خوانی داشته باشد؛ مثلاً یک کلنگ شکسته را فقط با یک کلنگ سالم می‌توان تعمیر کرد!



روی برخی از کارت‌های تعمیرات، تصویر دو ابزار هست. اگر چنین کارتی بازی شود، فقط می‌تواند یک ابزار شکسته را تعمیر کند، نه هر دو را. نکته: اصولاً کارت‌های تعمیرات فقط وقتی می‌توانند بازی شوند که کارت ابزار شکسته‌ی منطبق بر آن، پیش‌روی یکی از بازیکنان قرار داشته باشد.



این کارت، کارت «ریزش»، هر بازیکنی پیش‌روی خودش می‌گذارد. سپس او یکی از کارت‌های مسیر را (په‌انتخاب خودش) از راه پُرپیچ‌وخم خارج کرده و این کارت را به همراه خود کارت «ریزش» روی ستون کارت‌های باطله می‌گذارد. یک خرابکار، با این کار می‌تواند مسیر را تخریب کند و یک جوینده می‌تواند یک مسیر بسته را باز کند و امکان تکمیل شدن راه را به وجود بیاورد. فواصل به‌وجود آمده بر اثر چنین حرکتی می‌توانند در دورهای بعدی بازی پُر شوند.



وقتی بازیکنی این کارت را بازی کند، می‌تواند به آرامی یکی از کارت‌های هدف را بردارد و نگاهی به آن بیندازد و سپس آن را سر جایش بگذارد. خود این کارت، به ستون کارت‌های باطله می‌پیوندد. اکنون او می‌داند که آیا آن کارت هدف، نشان‌دهنده‌ی گنج است و ارزش ساختن راه را دارد یا نه...

رد کردن نوبت:

اگر بازیکنی نخواهد یا نتواند یکی از کارت‌هایش را بازی کند، نوبتش را رد می‌کند، یعنی یکی از کارت‌های دستش را - بدون این‌که به کسی نشان بدهد - روی ستون کارت‌های باطله می‌گذارد. نکته‌ی مهم: همه‌ی کارت‌های ستون کارت‌های باطله باید رویه‌پایین باشند. در طول بازی، ممکن است لحظاتی پیش بیاید که یک بازیکن، هیچ کارتی در دستش نداشته باشد؛ در این حالت نیز او - البته بدون باطل کردن کارت - نوبتش را رد می‌کند.

پایان یک دور بازی:

وقتی که یکی از بازیکنان، با قرار دادن یک کارت مسیر، موفق شود یک راه کامل بدون قطع، از کارت آغاز تا یکی از کارت‌های هدف بسازد (تشکیل‌شده از دست‌کم ۷ کارت مسیر)، آن کارت هدف را «رو» می‌کند:

* اگر کارت هدف، کارت گنج بود، دور بازی به پایان می‌رسد.
* اگر به سنگ خورده باشد، بازی ادامه پیدا می‌کند. کارت هدف «رو» شده - همان‌طور به‌رو - در کنار آخرین کارت مسیر بازی شده قرار می‌گیرد - به‌شکلی که «راه» متصل باقی بماند.

نکته: بسیار بعید است ولی اگر نتوان کارت هدف «رو» شده را طوری قرار داد که همه‌ی مسیرها به هم پیوسته باقی بمانند، استثنائاً می‌توان مسیرها را ناپیوسته رها کرد.

همچنین اگر بانک کارت خالی شده باشد و همه‌ی بازیکنان به علت نداشتن کارتی که بتوانند بازی کنند، نوبت خود را رد کرده باشند نیز دور بازی به پایان می‌رسد.

به دست آوردن طلا:

اگر راه (با دست‌کم ۷ کارت مسیر) از کارت آغاز تا کارت گنج، به‌درستی تشکیل شده باشد، گروه جوینگان طلا، این دور را برده‌اند. به‌تعداد بازیکنان، کارت قطعات طلا بکشید - رویه‌پایین و به‌شکلی که کسی نبیند (البته اگر ۱۰ نفره بازی می‌کنید، فقط ۹ کارت بکشید).

بازیکنی که موفق شده به گنج برسد، کارت‌های طلا را برداشته و یکی را برای خود انتخاب می‌کند. سپس کارت‌های طلا را به جوینده‌ی بعدی در خلاف جهت حرکت عقربه‌های ساعت می‌دهد و او نیز یک کارت برای خود انتخاب می‌کند. این کار، تا تمام شدن همه‌ی کارت‌های طلا ادامه پیدا می‌کند. طبیعی است که برخی از جویندگان، بیش از بقیه طلا به دست خواهند آورد.

قانون اختیاری: جویندگان طلایی که کارت خرابکاری (کلنگ، گاری یا فانوس شکسته) پیش‌روی خود داشته باشد، در صورت پیروزی تیمشان، هیچ سهمی از طلاها نمی‌برند. فقط بازیکنانی که از خرابکاری در امان مانده‌اند، طلا به دست می‌آورند. این قانون تأثیری بر کار خرابکارها ندارد!

اگر گنج پیدا نشده باشد یا بانک کارت‌ها خالی شده و همه‌ی بازیکنان، نوبت خود را رد کرده باشند، خرابکارها، پیروز این دور از بازی شده‌اند. اگر فقط یک خرابکار در بازی باشد، در مجموع به‌اندازه‌ی ۴ قطعه طلا، کارت قطعات طلا می‌گیرد (نه این‌که ۴ کارت قطعات طلا بگیرد). اگر ۲ یا ۳ خرابکار باشند، هرکدام به‌اندازه‌ی ۳ قطعه طلا، کارت طلا می‌گیرند. ۴ خرابکار، هرکدام ۲ قطعه طلا. اگر هیچ‌کس خرابکار نباشد (که در بازی‌های ۳ نفره و ۴ نفره ممکن است) بازیکنان هیچ طلایی به دست نمی‌آورند. بازیکنان باید کارت‌های طلای خود را تا آخر بازی، دور از دید دیگران نگاه دارند.

آغاز یک دور جدید:

وقتی که طلاها تقسیم شدند، دور جدید بازی آغاز می‌شود. کارت آغاز و کارت‌های هدف، مثل آغاز بازی، دوباره روی میز چیده می‌شوند. کارت‌های کوتوله‌ای که در دور قبل مورد استفاده قرار گرفته بودند به‌اضافه‌ی کارت کوتوله‌ی اضافی، دوباره مخلوط شده و خوب پُر می‌خورند و بین بازیکنان پخش می‌شوند. کارت‌های مسیر و کارت‌های عملیاتی را نیز مخلوط کرده و به تعداد متناسب، بین بازیکنان پخش کنید و با کارت‌های باقی‌مانده، بانک کارت‌ها را تشکیل دهید.

مشخص است که بازیکنان، کارت‌های طلایی را که قبلاً به دست آورده‌اند، برای خود نگاه می‌دارند. کارت‌های طلای باقی‌مانده دوباره به‌شکل یک ستون رویه‌پایین، در کنار کارت کوتوله‌ی اضافی گذاشته می‌شوند.

همسایه‌ی سمت‌چپ بازیکنی که آخرین کارت دور قبل را بازی کرده، دور جدید را آغاز می‌کند.

پایان بازی:

پس از ۳ دور، بازی تمام می‌شود. بازیکنان، قطعات طلای روی کارت‌های طلای خود را می‌شمارند. بازیکنی که بیش‌ترین قطعه طلا را داشته باشد، برنده‌ی بازی است. اگر دو یا چند بازیکن مساوی بودند، همه‌ی آن‌ها به‌طور مشترک برنده‌ی بازی هستند.



کارت هدف رویه‌پایین

کارت هدف گنج