



«پدیدآورنده‌ی بازی: مارکو تویب‌نر / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

«محصولی از کمپانی **Drei Magier** آلمان / ارائه‌ای از سرزمین ذهن زیبا»

(۲ تا ۵ بازیکن؛ ۶ سال به بالا)

– "دندون اژدها و رودی موش! پس این کتاب طلسم‌های من کوش!؟"

جادوگر در حالی که با خودش حرف می‌زند، به سرعت سوار برگ پیچک‌آش شده و به دل جنگل می‌زند... زیرا بدون "کتاب طلسمات"، بدون دیگِ معجون‌پزی یا بدون جاروی پرنده، جادوگر اصلاً جادوگر نیست!!

باید سریع اقدام کرد؛ پیش از آن که آسمان، پُر از ستاره شود و اشیاء، برای همیشه در جنگل جادو ناپدید شوند.

گفتن آس ساده است... اما جنگل بزرگ است و جادوگرِ رقصانِ مَخ پَریشان، اصلاً حواسِ آس نیست که چپ کدام است و راست کدام! ناگهان، دو کوتوله، از پشت درختی بیرون می‌پرند در حالی که کتاب طلسمات را در دست دارند؛ کتابی که دو برابر هیکل خودشان است!

– "خدای من! اوناهاش!... اوه! من بدون شما چی کار باید می‌کردم؟!!"

جادوگر از کوتوله‌ها تشکر کرده، کتاب را با چند تمشک – به‌عنوان پاداش – مبادله می‌کند و به‌سرعت برق، دور می‌شود...

چه کسی می‌تواند بیش‌تر از همه به جادوگرِ رقصان کمک کرده و بیش‌ترین تمشک را جایزه بگیرد؟!...

Contents

اجزاء بازی

پیش از آغاز اولین بازی: ابتدا ۸ درخت را از قاب مقوایی خارج کرده و سرهم کنید. مراقب باشید که حروف انگلیسی روی تنه‌ی درخت‌ها و پایه‌ها باهم یکی باشند. سپس با دقت، همه‌ی کارت‌های کوتوله، کارت‌های مقصد، ستاره‌ها و تمشک‌ها را از قاب مقوایی خارج کنید. همه‌ی بخش‌های مشخص‌شده‌ی زمین جنگل را نیز خارج کنید؛ آن‌ها کاربردی در بازی ندارند.

سلام! من «گلبرگ کوچولو» هستم و می‌خوام حسابی به‌تون کمک کنم... من یه کوتوله‌م و همه‌ی عمرمو تو جنگل جادو گذرونده‌م و جادوگرِ رقصانِ مَخ پَریشان و خیلی خوب می‌شناسم...

1 game board (forest floor)

8 trees

20 stars (including 5 substitutes)

24 destination cards with objects

108 berry chips

1 hourglass

4 plugs

4 foam blocks

10 gnome cards: 5x large, 5x small

1 Rolling Witch figure with hat

1 textile bag

* **اجزاء بازی:** ۱ صفحه‌ی بازی (نشان‌دهنده‌ی زمین جنگل) / ۸ درخت / ۲۴ کارت مقصد با تصویر آیتم‌های مختلف / ۱۰۸ تمشک

۲۰ ستاره (شامل ۵ جایگزین) / ۱۰ کارت کوتوله (۵ کارت بزرگ و ۵ کارت کوچک) / ۱ ساعت‌شنی / ۴ گیره‌ی نگه‌دارنده

۴ قطعه‌ی اسفنجی / ۱ عروسک جادوگرِ رقصان با کلاه سیاه / ۱ کیف پارچه‌ای

* **آماده‌سازی:**

(۱) همه‌ی محتویات را از جعبه خارج کرده و در وسط میز بازی بگذارید. ۴ قطعه‌ی اسفنجی را در ۴ گوشه‌ی جعبه قرار دهید.

(۲) صفحه‌ی بازی (زمین جنگل) را بر روی قطعات اسفنجی سوار کنید.

(۳) با استفاده از ۴ گیره‌ی نگه‌دارنده، صفحه را در جای خود محکم کنید.

(۴) ساعت‌شنی را در وسط صفحه‌ی بازی قرار دهید.

(۵) درخت‌ها را در جاهای تعیین‌شده بر روی صفحه چیدمان کنید.

* **توصیه‌های "کلب‌رگ کوچولو":**

از اون جایی که اندازه‌ی پایه‌ها باهم فرق می‌کنه، هر درخت حتماً باید در جای تعیین‌شده‌ی خودش قرار بگیرد.

(۶) در آخر، جادوگرِ رقصان را بر روی یکی از ۸ آیتم موجود در صفحه‌ی بازی قرار دهید. کلاه جادوگر را کاملاً "سهل‌انگارانه" روی

سرش بگذارید! کلاه را زیاد محکم روی سر جادوگر فشار ندهید!



* نکته: توجه داشته باشید که نقاط G و H فقط در بازی‌های ۳، ۴ و ۵ نفره اهمیت پیدا می‌کنند.

۷) کارت‌های مقصد را بُر زده و به پُشت، در یک ستون (ستون کارت‌های کشیدنی)، در کنار جعبه بگذارید. تمشک‌ها را در کیف پارچه‌ای سبز بریزید. ستاره‌ها را به شرح زیر آماده داشته باشید:

- برای بازی ۳ نفره، ۹ ستاره / - برای بازی ۴ نفره، ۱۲ ستاره / - برای بازی ۵ نفره، ۱۵ ستاره -

ستاره‌های اضافی را کنار بگذارید؛ آن‌ها کاربردی در بازی ندارند.

۸) و بالاخره، هر بازیکن، یک کوتوله را برای خود انتخاب می‌کند و کارت‌های بزرگ و کوچک مربوط به آن کوتوله را در اختیار می‌گیرد. کارت کوتوله‌ی بزرگ را پیش‌روی خود گذاشته و کارت کوتوله‌ی کوچک را در حفره‌ی تعیین‌شده در صفحه‌ی بازی (حفره‌ی هم‌رنگ با کارت) بیندازید. با این کار، آن حفره، تبدیل به "غار کوتوله" می‌شود.

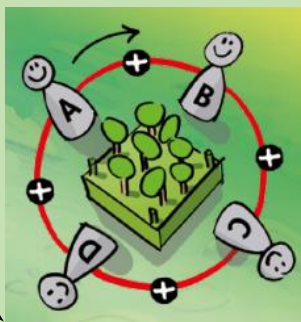
ابتدا قوانین مربوط به بازی‌های ۳، ۴ و ۵ نفره شرح داده می‌شود. قوانین بازی ۲ نفره، در پایان ارائه می‌شود.

* هدف بازی: جادوگر رقصان را به سوی آیتم‌های مورد نظرش هدایت کنید. بازیکنی که بیش‌ترین آیتِم را پیدا کرده و بیش‌ترین تمشک را پاداش بگیرد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

* چطور اتفاق می‌افتد؟ شما به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت و در تیم‌های ۲ نفره‌ی متغیّر، بازی می‌کنید. جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و جعبه‌ی بازی را بین خود و نفر سمت چپ‌اش می‌گذارد. این ۲ نفر، نخستین تیم این دور از بازی را تشکیل می‌دهند.

* مثالی از یک بازی ۴ نفره:

دور اول: بازیکن A و بازیکن B / دور دوم: بازیکن B و بازیکن C / دور سوم: بازیکن C و بازیکن D و همین‌طور الی آخر...



سپس شما با دو دست خود، دوتا از گیره‌ها را به پایین فشار داده و جادوگر را هدایت می‌کنید.

* توصیه‌های "گلبرگ کوچولو":

قبل از شروع بازی، حتماً به کم تمرین کنید! برای این کار هم می‌تونین از انگشت‌های شست تون استفاده کنین،

هم می‌تونین از انگشت‌های سبابه تون استفاده کنین! امتحان کنین، ببینین با کدوم راحت‌ترین!

وقتی صفحه به پایین فشار داده می‌شود، جادوگر نیز در همان مسیر، روبه پایین می‌گلتد. شما در هنگام نوبت تان می‌توانید با هم تیمی خود مشورت کنید که کدام گیره‌ها را فشار دهید یا جادوگر را به کدام سمت ببرید ولی هرگز اجازه ندارید صفحه‌ی بازی را با دست لمس کنید.

*** چگونگی بازی:** وقتی نوبت بازی شما و هم تیمی تان شد، پیش از هر چیز، یکی از کارت‌های مقصد را رو کنید و به‌رو، در کنار ستون کارت‌ها بگذارید. آیتم روی کارت، به شما می‌گوید که جادوگر باید به کجا برود. اگر جادوگر دقیقاً روی همان آیتمی ایستاده باشد که کارت شما نشان می‌دهد، شما بدجوری خوش‌شانس هستید! انگار که شما، جادوگر را به مقصد رسانده باشید! پس می‌توانید کارت بعدی را رو کنید! حالا ساعت‌شنی را سَروته کرده و در وسط صفحه‌ی بازی بگذارید.

سپس با کمک هم تلاش کنید جادوگر را به سمت آیتمی که در جستجوی آن است، برسانید. آیتم‌ها، فقط در صورتی **دست‌یافته** محسوب می‌شوند که جادوگر شما، از خط‌چین دور آن آیتم گذر کرده باشد.



*** نکته:** جادوگر حتماً باید در مقصد مورد نظر بایستد! عبور از روی آیتم، بدون ایستادن بر روی آن، قابل قبول نیست!

اگر ساعت‌شنی هنوز خالی نشده باشد، شما می‌توانید کارت بعدی را رو کرده و برای رسیدن به آیتم بعدی، تلاش کنید. اگر پیش از این که جادوگر رقصان را به مقصد برسانید، ساعت‌شنی خالی شود، آخرین کارت "رو" شده‌ی شما، **دست‌نیافته** تلقی می‌شود. بهترین کار، این است که آن کارت را به‌زیر ستون کارت‌های کشیدنی برگردانید. اگر جادوگر در یکی از گودال‌ها یا غارهای کوتوله‌ها گیر کند یا کلاهش از سرش بیفتد، نوبت بازی شما بلافاصله پایان می‌یابد!

پس شما می‌توانید به جمع‌آوری آیتم‌ها ادامه دهید تا این‌که:

– ساعت‌شنی خالی شود... **یا** – جادوگر در یکی از حفره‌ها گیر کند... **یا** – کلاه جادوگر به زمین بیفتد...

*** توصیه‌های "کلبرگ کوچولو":**

همه‌ی درخت‌های جنگل جادو هم‌اندازه نیستند! مراقب باشین کلاه جادوگر به درخت‌های کوتاه نخوره!

*** امتیازبندی:** وقتی نوبت بازی شما تمام شد، کارت‌های مقصدتان را بررسی کنید تا ببینید موفق به جمع‌آوری چند آیتم شده‌اید. حالا باید آیتم‌های **پیدا شده** یا **دست‌یافته** را به جادوگر بدهید و در عوض، تمشک دریافت کنید. به پاس هم‌کاری خوب‌تان، شما و هم تیمی شما، هر دو، به‌اندازه‌ی آیتم‌هایی که جمع‌آوری کرده‌اید، از داخل کیف پارچه‌ای، تمشک جایزه می‌گیرید. سپس مثل یک کوتوله‌ی واقعی، همه‌ی تمشک‌های خود را در غار کوتوله‌ی خود جای بدهید.

*** مثال:** ویکی و کنراد، باهم، ۴ کارت مقصد را به‌دست آورده‌اند. هر کدام از آن‌ها، ۴ تمشک جایزه گرفته و تمشک‌ها را در حفره‌های هم‌رنگ با کارت‌های کوتوله‌ای خودشان می‌اندازند.



در پایان نوبت‌تان، یک ستاره بر روی یکی از درخت‌ها -به‌انتخاب خودتان- بگذارید. سپس دور جدید بازی، آغاز شده و جعبه، یک‌قدم به سمت چپ حرکت می‌کند -همان‌طور که قبلاً توضیح داده شد. حالا، نوبت به تیم بعدی می‌رسد.

*** آمادگی برای دور بعدی:** کارت‌های مقصد "رو" شده را در ستون کارت‌های سوخته، قرار دهید -می‌توانید ستون کارت‌های سوخته را در کنار ستون کارت‌های کشیدنی تشکیل دهید. هر وقت ستون کارت‌های کشیدنی خالی شد، کارت‌های سوخته را بُر زده و یک ستون کشیدنی جدید تشکیل دهید. اگر جادوگر، در یکی از حفره‌ها گیر کرده بود، او را بر روی یکی از آیتم‌ها -به‌انتخاب خودتان- قرار دهید.

*** پایان بازی:** بازی ادامه پیدا می‌کند تا این‌که آخرین ستاره بر روی آخرین درخت سوار شود. حالا باید دید که چه کسی توانسته بیش‌ترین تمشک را در غار خود جمع‌آوری کند. برای این‌کار، صفحه را از روی جعبه بردارید. هر بازیکنی که بیش‌ترین تمشک را جمع کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. اگر چند نفر باهم مساوی بودند، چند نفر برنده می‌شوند!

*** توصیه‌های "کلبرگ کوچولو":**

می‌تونین تمشک‌هاتون و روی هم انبار کنین و باهاشون یه ستون دُرست کنین؛ هرکی ستونش بلندتر بود، برنده ست!

*** قوانین بازی ۲ نفره:** در بازی ۲ نفره، بازیکنان یک تیم تشکیل داده و علیه جنگل جادو مبارزه می‌کنند! نیازی به کارت‌های کوتوله و ستاره‌ها هم نیست!

کارت‌های مقصد را بُر زده و ستون کارت‌های کشیدنی را در کنار جعبه تشکیل دهید. هرکدام، ۶ ستون ۶ تایی از تمشک‌ها دُرست کنید. بازی دقیقاً ۶ دور طول می‌کشد و در هر دور، شما به یکی از ستون‌های تمشکی‌تان نیاز دارید. جادوگر را روی یکی از آیتم‌های صفحه قرار دهید. ساعتِ شنی را برگردانده و همان‌طور که در بخش **چگونگی بازی** توضیح داده شد، بازی کنید.

وقتی که یک دور بازی تمام شد، آیتم‌های **دست‌یافته** را با تمشک‌های جادوگر عوض کنید! شما، به‌پاداش همکاری خوب‌تان، به‌اندازه‌ی تعداد آیتم‌هایی که جمع‌آوری کرده‌اید، از ستون تمشکی اوّل، تمشک جایزه می‌گیرید. بقیه‌ی تمشک‌های این ستون را از بازی کنار بگذارید.

*** مثال:** شما ۴ آیتم جمع کرده‌اید. این بدان‌معناست که شما می‌توانید، روی هم، ۴ تمشک از ستون تمشکی اوّل بردارید؛ ۲ تمشک باقی‌مانده‌ی این ستون، از بازی کنار گذاشته می‌شوند.

حالا دور دوّم را آغاز کنید. ستون تمشکی دوّم را آماده نگه دارید، ساعتِ شنی را سَر و تَه کنید و بازی را مثل قبل ادامه دهید. در پایان دور ششم، امتیازات خود را شمارش کنید. اگر شما، به‌اندازه‌ی جنگل جادو یا بیش‌تر از آن، تمشک داشته باشید، شما برنده‌ی

بازی خواهید بود! اما اگر کم تر از مقدار لازم، تمشک در دست داشته باشید، جنگل، شما را شکست داده است! در چنین حالتی، بهترین کار، این است که دوباره بازی کنید!!

می توانید بازی را سخت تر کنید و به جای ستون های ۶ تایی، ستون های ۷ یا ۸ تایی تشکیل دهید.

* نکته: در هر صورت، بازی در ۶ دور انجام می شود.





«پدیدآورنده ی بازی: مارکو تویبیر / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

* محصول کشور آلمان * ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com

* شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038)

* Follow us on Instagram: @LBMind * Follow us on Telegram: @LBMind *