

حمله ی ارواح

۵ دقیقه به ۱۲

برای ۲ تا ۸ بازیکن، ۸ سال به بالا
زمان بازی: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه

داستان و هدف بازی

«بالدوین»، روح خوش پوش مجموعه ی قصر، بسیار هیجان زده است! او، بعد از مدّت ها توانسته یک قرار ملاقات با «برون هیلد»، روح زیبای مجموعه ی حَمّام ترتیب بدهد (طرفدارهای قدیمی بازی «حمله ی ارواح» این دو روح را خوب می شناسند!) اما چه لباسی باید بپوشد؟! چه عطری باید بزند؟! کلاهش او را بسیار جَدّاب می کند؛ شیشه ی عطرش نیز آماده است؛ او حتی دسته کلیدش را نیز فراموش نکرده است. اما بدبختانه، «اُولینا» و «باتریک»، این موجودات شرور نیمه شب، سعی دارند همه چیز را به هم بریزند!

به هر حال، به هر قیمتی باید از عجله پرهیز کرد! شاید چراغ قوه بتواند به شما کمک کند تا بهتر ببینید! شاید هم یک نگاه سریع به ساعت، بتواند به شما بگوید: "ساعت، پنج دقیقه به دوازده است!"
۹ آیتم برای انتخاب وجود دارد. چه کسی می تواند پیش از بقیه، آیتم درست را از روی میز بجاپد؟! آیتم هایی که در آینه دیده می شوند و رنگ ها و زمان هایی که باید با صدای بلند اعلام شوند... چه کسی می تواند خونسردی خود را حفظ کند!؟

اجزاء بازی

— ۹ آیتم مختلف

— ۶۳ تا کارت بازی



کلید



کلاه



آئینه



باتریک
خفاش بدجنس



شیشه عطر



ساعت



چراغ قوه



اُولینا

جغد شرور



بالدوین

روح خوش پوش

آماده سازی:

آیتم بازی را در وسط میز بازی بچینید. کارت های بازی را بُر بزیند و به پشت، بر روی میز بگذارید!

قوانین اصلی:

آیتم را بقاپید!

چگونگی بازی:

یکی از بازیکن ها، اولین کارت را بر می گرداند به طوری که بقیه ی بازیکن ها هم زمان بتوانند آن را ببینند. اکنون هر بازیکن باید سعی کند که به سرعت برق و تنها با یک دست، آیتم مورد نظر را بقاپد! آیتم درست، آیتمی است که در تصویر روی کارت، با رنگ اصلی خودش دیده شود؛ مثلاً «چراغ قوه ی آبی» (شکل ۱).

اگر هیچ یک از آیتم ها در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده نشود، بازیکن ها باید آیتمی را بر دارند که نه خودش و نه رنگ اصلی اش، هیچ کدام در تصویر روی کارت دیده می شوند (شکل ۲).

مثال: در این تصویر (شکل ۲) هیچ آیتمی با رنگ اصلی خودش دیده نمی شود. پس از آن جایی که نه روح سفید رنگ و نه رنگ سفید، هیچ کدام در تصویر دیده نمی شوند، شما باید آیتم روح را بقاپید!

شکل ۱



شکل ۲



۵ دقیقه به ۱۲

اگر تصویر روی کارت، هم زمان روح و ساعت را نشان بدهد، بازیکنان نباید چیزی را "بقایند" بلکه باید زمانی را که ساعت روی کارت نشان می دهد، با صدای بلند اعلام کنند! (شکل ۳)

مثال: از آن جایی که روح و ساعت در این تصویر (شکل ۳) **۵ دقیقه به ۱۲** دیده می شوند، شما باید زمان را اعلام کنید: "۵ دقیقه به ۱۲"!

شکل ۳



اگر شما آیتم درست را برداشته باشید یا زمان درست را اعلام کرده باشید، کارت مربوط به آن را به عنوان جایزه بر داشته و در مقابل خود قرار می دهید. آیتم قاپیده شده دوباره به میز بازی برمی گردد. سپس یکی دیگر از بازیکنان، کارت بعدی را برمی گرداند و به همین شکل، بازی ادامه پیدا می کند...

قوانین بازی پیشرفته (برای بازیکنان قوی تر):

شما می توانید هر یک از این قانون های ویژه را یا ترکیبی از آنها را، به قوانین اصلی بازی اضافه و بازی را جذاب تر کنید...

الف) آیتم در آینه!

اگر تصویر یک آیتم را در آینه دیدید، فقط همان آیتم را بقایید!
در چنین شرایطی، رنگ آیتم اهمیتی ندارد!

مثال: چون کلاه در آینه دیده می شود (شکل ۴)، شما باید کلاه را بقایید!



شکل ۴



ب) اولینا. جغد سخن گو!

اگر اولینا، جغد شرور سخن گو، در تصویر روی کارت حضور داشته باشد، شما نباید چیزی را بقایید بلکه باید نام آیتم درست را فریاد بزنید (شکل های ۵ و ۶).



شکل ۶

جغد



شکل ۵

ساعت

ج) جغد و آینه: یک زوج رنگین!

اگر تصویر روی کارت، هم زمان آینه و جغد را نشان بدهد، بازیکنان نباید چیزی را "بقایند" بلکه باید رنگ آیتمی را که در آینه دیده می شود، با صدای بلند اعلام کنند (شکل های ۷ و ۸).



شکل ۸

سبز



شکل ۷

سیاه

لطفا توجه کنید!

هر بازیکن فقط یک فرصت برای اشاره به جواب درست دارد.

اگر یکی از بازیکن ها...

- یا – فریاد بزند در حالی که باید آیتم را بر می داشته
- یا – آیتم را بردارد در حالی که باید فریاد می زده
- یا – یک آیتم نا درست را بردارد
- یا – نام آیتم نا درست را فریاد بزند
- هم زمان یک آیتم را بردارد و نام یک آیتم را فریاد بزند...

باید یکی از کارت هایی را که بُرده است (به شرط آن که اصلاً چیزی بُرده باشد!)، پس بدهد! این کارت (یا کارت های) پس داده شده، به عنوان جایزه ی اضافی، به بازیکنی که در این نوبت، آیتم درست را برداشته باشد یا نام آیتم درست را فریاد زده باشد، تعلق می گیرد.

اگر همه ی بازیکنان اشتباه کرده باشند، هیچ کس کارتی را برمی دارد بلکه هر بازیکن یکی از کارت های خود را پس می دهد که به همراه کارت اصلی برگردانده شده، یک «فوق جایزه» را تشکیل می دهند. سپس بازیکن بعدی، کارت بعدی را برمی گرداند و اگر کسی جواب درست بدهد، کارت برگردانده شده را به همراه همه ی کارت های «فوق جایزه» می برد!

پایان بازی

بازی وقتی به پایان می رسد که همه ی کارت ها برگردانده شده باشند.
بازیکنی که بیشترین کارت را بُرده و در مقابل خود داشته باشد، برنده ی بازی است.

Author: Jacques Zeimet

Illustrations: Gabriela Silveira

Follow us on instagram: @LBMind

<http://Telegram.me/LBMind>

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

[www.facebook.com / zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com / Zoch_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»

۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸

www.LBMind.com

مترجم: کیومرث قنبری آذر

طراحی راهنما: مجید فشمای

