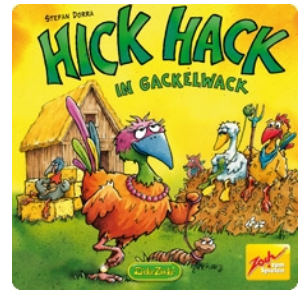


HICK HACK IN GACKELWACK



«محصول کمپانی "زوخ" آلمان / خالق بازی: اشتفان دورا / مترجم: کیومرث قنبری آذر / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

"کمی ذرت لطفاً!" (آدم یاد فیلم "اولیور توئیست" می‌افتد!!) این صدای فریاد پرنده‌های گرسنه‌ای است که در مزارع و مرغداری‌های مختلف دنبال غذا می‌گردند! مرغ‌ها و اردک‌ها و غازها و قرقاول‌ها همیشه‌ی خدا گرسنه‌اند - هیچ‌وقت غذای کافی گیرشان نمی‌آید! اما در بازی "هیک هک"، یک ضیافت واقعی در انتظارشان است! از طرفی، روباه‌ها هم گرسنه‌اند و آماده‌ی غذا خوردن... البته منوی غذای آن‌ها کمی متفاوت است!!!

CONTENTS illus. 1:



6 poultry yards



42 Poultry cards in
6 different colours
and various values



18 Fox cards in
6 different colours
and various values



1 die



66 feed pellets in
3 different colours
(33 green, 22 blue
and 11 yellow)

اجزاء بازی (تصویر بالا): ۶ مزرعه (مرغداری) / ۴۲ کارت مرغ و ماکیان در ۶ رنگ مختلف و با ارزش‌های متفاوت / ۱۸ کارت روباه در ۶ رنگ مختلف و با ارزش‌های متفاوت / ۱ تاس / ۶۶ ژتون غذا در ۳ رنگ مختلف (۳۳ ژتون سبز، ۲۲ ژتون آبی و ۱۱ ژتون زرد)...

نکته: قسمت‌هایی از راهنما که با رنگ بنفش نوشته شده، قوانینی مخصوص بازی‌های دونفره و سه‌نفره ارائه می‌کنند.

هدف بازی: مرغ‌ها و غازها و اردک‌ها، اگر بتوانند خوب غذا بخورند، حسابی چاق و چله می‌شوند. روباه‌های زرد هم همین‌طور! آن‌ها هر جور مرغ و ماکیان سربه‌هوایی را شکار کرده و می‌خورند! در پایان، بازیکنی که چاق‌وچله‌ترین مرغ‌ها و بارزش‌ترین ژتون‌های غذا را در اختیار داشته باشد، برنده‌ی بازی است...

آماده‌سازی: هر ۶ مزرعه را روی میز بازی درکنارهم بچینید (با این کار، صفحه‌ی بازی شما شکل می‌گیرد). کارت‌های مرغ و ماکیان و کارت‌های روباه را با یکدیگر مخلوط کرده و بُر بزنید. به هر بازیکن، ۵ کارت بدهید - این کارت‌ها، دستِ آغازینِ بازیکن را تشکیل داده و باید از دید سایر بازیکنان، پنهان بمانند. بقیه‌ی کارت‌ها را در یک ستون روبه‌پایین (بانک کارت)، کنار مزرعه‌ها بگذارید.

در بازی دونفره یا سه‌نفره، به هر بازیکن ۶ کارت بدهید.

۶۶ ژتون غذا (دانه‌ی ذرت) را در جعبه‌ی بازی ریخته و با حرکت دادن جعبه به‌آرامی آن‌ها را باهم مخلوط کنید. جعبه‌ی بازی و تاس را نیز در کنار مزرعه‌ها بگذارید.

چگونگی بازی:

۱) **مرحله تدارکات:** به هر مزرعه (مرغداری)، ذرت تازه (ژتون غذا) ارسال می‌شود!

در آغاز هر دور از بازی، بازیکنان، هر مزرعه را با غذای تازه تأمین می‌کنند! یکی از بازیکنان - بدون آن که نگاه کند - یک مُشت از ژتون‌های غذای داخل جعبه را برداشته و - بازهم بدون آن که نگاه کند - در هر یک از مرغداری‌ها، یک ژتون می‌اندازد. سپس ژتون‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند.

شرح تصویر پایین: چیدمان آغازین و اولین مرحله‌ی تدارکات



یک ژتون (ذرت) **زرد رنگ** (با ارزش غذایی ۳): ۳ امتیاز

یک ژتون (ذرت) **آبی رنگ** (با ارزش غذایی ۲): ۲ امتیاز / یک ژتون (ذرت) **سبز رنگ** (با ارزش غذایی ۱): ۱ امتیاز

۲) **مرحله‌ی جستجوی غذا:** کارت‌ها را روبه‌پایین بازی کنید!

شکم‌ها به قور و قور افتاده‌اند!! وقتی صدای قار و قور به گوش می‌رسد، یعنی این که مرغ‌ها و ماکیان و البته روباه‌ها حسابی گرسنه‌اند! برای غذا دادن به حیوانات‌شان، هر کدام از بازیکنان، یکی از کارت‌های دست‌شان را انتخاب کرده و به پشت، روی میز بازی می‌گذارند.

در بازی دو نفره یا سه نفره، هر بازیکن، ۲ کارت بازی می‌کند. هیچ بازیکنی حق ندارد ۲ کارت هم‌رنگ را بازی کند.

وقتی همه‌ی بازیکنان، کارت‌های خود را بازی کردند، همه باهم کارت‌ها را برمی‌گردانند (رو می‌کنند). حالا باید دید که کدام پرنده می‌تواند در کدام مزرعه غذا بخورد...

illus. 3:



شرح تصویر بالا: رنگ کارت‌های بازی شده، مشخص می‌کند که کدام حیوان در کدام مزرعه غذا می‌خورد. اردک (کارت آبی) در مزرعه‌ی آبی اردک‌ها غذا می‌خورد. مرغ در مزرعه‌ی **زرد** مرغ‌ها غذا می‌خورد. قرقاول‌ها در مزرعه‌ی **بنفش** قرقاول‌ها غذا می‌خورند و همین‌طور الی آخر... روباه‌ها هم می‌توانند در هر مزرعه‌ای که با رنگ کارت‌شان هم‌خوانی داشته باشد، غذا بخورند.

۳) مرحله‌ای که مرغ‌ها و ماکیان، ذرت‌ها را می‌خورند!

الف) پرنده‌ای که تنها به مزرعه آمده باشد، تنها هم غذا می‌خورد! وقتی که کارت‌ها رو شدند، هر پرنده‌ای که به‌تنهایی به مزرعه‌ای آمده باشد (یعنی هیچ کارت دیگری هم‌رنگ با کارت او، رو نشده باشد)، به‌تنهایی همی ذرت‌ها (ژتون‌های غذا)ی آن مزرعه را می‌خورد! بازیکنی که کارت این پرنده را بازی کرده، ژتون‌های غذا را برداشته و پیش‌روی خود می‌گذارد.



مثال (تصویر بالا): کلودیا (با کارت غاز / سبزه)، پیتر (با کارت مرغ / زرد)، رندی (با کارت مرغ شکاری / قرمز) و سوزان (با کارت اردک / آبی) همگی در مزرعه‌های‌شان تنها هستند؛ بنابراین به‌راحتی و بدون مزاحمت، همی ذرت‌های مزرعه‌های خود را می‌خورند! ژتون‌های غذای مزرعه‌های قرقاول‌ها و ژتون‌های غذای مزرعه‌ی بوقلمون‌ها دست‌نخورده باقی می‌مانند چون هیچ بازیکنی، کارت قرقاول یا کارت بوقلمون بازی نکرده‌است...

ب) پرنده‌های گرسنه معمولاً تنها نیستند! غالباً چند کارت هم‌رنگ رو شده و بیش‌از یک پرنده، به سراغ یک مزرعه می‌روند، درحالی‌که هیچ روباهی هم در آن مزرعه نیست. در چنین حالتی، بازیکنانی که پرنده‌های خود را به مزرعه‌های یکسان فرستاده‌اند، باید بر سر غذا با یکدیگر مبارزه کنند! اگر بتوانند بر سر تقسیم دانه‌های ذرت توافق کنند که هیچ‌ولی اگر نتوانند، باید با استفاده از تاس باهم دوئل کنند!

دوئل با تاس: هرکدام از بازیکنان شرکت‌کننده در دوئل، یک‌بار تاس می‌اندازد و عدد روی تاس را به عدد روی کارتی که بازی کرده، اضافه می‌کند. بازیکنی که مجموع اعدادش بیش‌تر باشد، برنده‌ی دوئل و برنده‌ی ژتون‌های غذا خواهد بود. اگر برخی‌از بازیکنان باهم مساوی باشند، باید - تا برتری قطعی یک‌نفر - دوباره و دوباره تاس بیندازند.



مثال (تصویر بالا): کلودیا، پیتر و سوزان، هر سه، کارت اردک را بازی کرده‌اند و نتوانسته‌اند بر سر تقسیم ذرت‌های مزرعه‌ی آبی باهم به توافق برسند. تاس می‌اندازند: کلودیا ۲، پیتر و سوزان ۳. مجموع کارت و تاس کلودیا و پیتر، هر دو، ۸ و مجموع کارت و تاس سوزان، ۶. سوزان کنار رفته و کلودیا و پیتر دوباره تاس می‌اندازند. کلودیا و پیتر دوباره تاس انداخته و هر دو، عدد ۱ را می‌آورند. بنابراین، مجموع کلودیا به ۷ رسیده و بیش‌تر از مجموع پیتر (۶) می‌شود. کلودیا همی ژتون‌های مزرعه‌ی آبی را برداشته و سر پیتر بی‌کلاه می‌ماند!

مراقب باشید! پرنده‌ی گریزیا!

از هر گونه‌ی از پرندگان، یک "پرنده‌ی گریزیا" وجود دارد (کارتی با ارزش ۲-). مثل بقیه‌ی پرنده‌ها، پرنده‌ی گریزیا هم اگر در مزرعه‌ای تنها باشد، همی ذرت‌ها را می‌خورد. اما اگر در مزرعه‌ای باشد که حیوان دیگری نیز آن‌جا هست، به‌سرعت یک ذرت سبز را قاپیده و فرار می‌کند؛ بدون این‌که در هیچ دوئل یا تقسیم غذایی شرکت کند و پیش‌از این‌که به چنگ روباهی بیفتد! بازیکنی که کارت "پرنده‌ی گریزیا" را بازی

کرده، دقیقاً یک ژتون غذای سبزرنگ (در صورت موجود بودن) از مزرعه می‌قايد، پیش‌از آن که بقیه‌ی بازیکنان بتوانند کاری انجام دهند! بازیکن "پرنده‌ی گریزا" سپس **ذرت سبز** خود را به مجموعه‌ی غذایی پیش‌روی خودش اضافه می‌کند.



snatches a green corn!

شرح تصویر: یک ذرت سبز را می‌قايد...

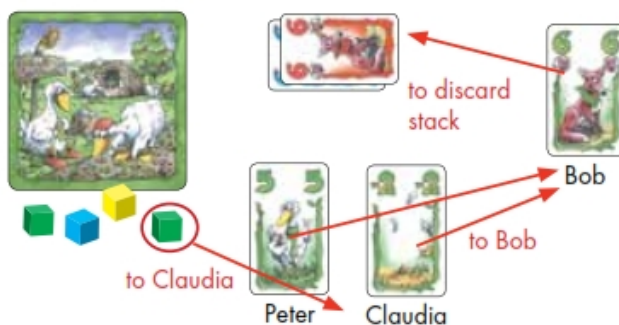
بعد از تقسیم ذرت‌ها (غذا خوردن)، بازیکنان، کارت‌های بازی شده را به دسته‌ی کارت‌های باطله می‌فرستند (به‌رو).

۴) مرحله‌ای که روباه‌ها، مرغ‌ها و ماکیان را می‌خورند!

الف) جایی که هیچ چیز نیست، روباه‌ها هیچ چیز نمی‌خورند! روباه‌ها علاقه‌ای به ذرت ندارند و فقط مرغ و ماکیان می‌خورند! وقتی که روباهی به مزرعه‌ای بیاید که هیچ پرنده‌ای در آن نیست، روباه گرسنه می‌ماند! کارت روباه، به دسته‌ی کارت‌های باطله رفته و ذرت (یا ذرت‌ها) نیز در آن مزرعه باقی می‌ماند (یا می‌مانند).

ب) روباه، شکمی از عزا درمی‌آورد! روباهی که در مزرعه‌ای به‌تنهایی با پرنده‌ای (یا پرندگانی) روبه‌رو شود، به‌راحتی آن (یا آن‌ها) را شکار کرده و می‌خورد! بنابراین، بازیکنی که کارت روباه را بازی کرده، همه‌ی کارت‌های مرغ و ماکیانی را که در مزرعه‌ای که خودش (روباهاش) در آن حضور دارد، بازی شده‌اند، برای خود برداشته و پیش‌روی خود می‌گذارد.

اگر روباه، با یک "پرنده‌ی گریزا" (۲-) روبه‌رو شود، آن را نیز می‌گیرد و کارتش را پیش‌روی خودش می‌گذارد. البته بازیکنی که کارت "پرنده‌ی گریزا" را بازی کرده، پیش‌از آن که کارتش را به بازیکنِ کارتِ روباه بدهد، یک ژتون سبز از مزرعه برمی‌دارد (در صورت موجود بودن). بقیه‌ی ژتون‌های غذا در مزرعه باقی می‌مانند. بازیکنی که کارت روباه را بازی کرده‌است، باید آن را به دسته‌ی کارت‌های باطله بفرستد.

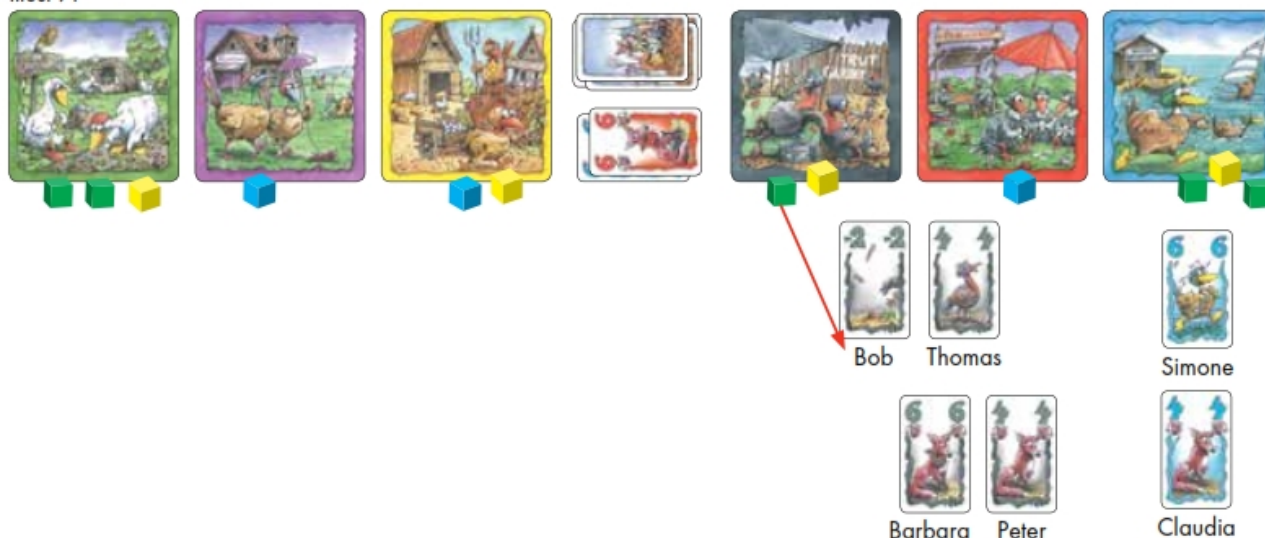


شرح تصویر بالا: نهار برای روباه باب، باب، غازهای پیترو کلودیا (پرنده‌ی گریزا) را می‌گیرد. سپس کارت روباه خود را به دسته‌ی کارت‌های باطله می‌فرستد. "پرنده‌ی گریزا"ی کلودیا، یک ژتون ذرت سبز برای او به ارمغان می‌آورد!

ج) روباه‌ها غذای‌شان را با کسی شریک نمی‌شوند!

روباها موجوداتی خودشیفته و ازخودراضی هستند: آن‌ها غذای‌شان را با کسی شریک نمی‌شوند! وقتی بیش‌از یک روباه، در مزرعه‌ای باشند، فقط یکی از آن‌ها غذا می‌خورد. برای تعیین روباهی که غذا خواهد خورد، بازیکنان با یکدیگر دونل می‌کنند! این دونل، دقیقاً مثل **دونل پرندگان بر سر غذا** (قسمت میانی صفحه‌ی ۳ را ببینید!) انجام می‌شود. هر بازیکن، یک‌بار تاس می‌اندازد و عدد تاس را به عدد روی کارتِ روباهش اضافه می‌کند:

illus. 7:



مثال (تصویر بالا): کلودیا، پیتر و باربارا، هر سه، کارت روباه را بازی کرده‌اند. سیمون، یک اردک (+۶) را بازی کرده‌است؛ توماس، یک بوقلمون (+۴) و باب، یک بوقلمون گریزپا (-۲). **روباه آبی** کلودیا، اردک سیمون را می‌خورد و کارتش را برای خود برمی‌دارد. پیتر و باربارا باید بر سر خوردن بوقلمون‌های توماس و باب، باهم دوئل کنند! گرچه، پیش‌از هرچیز، باب، به‌لطف بوقلمون گریزپایش، یک ذرت سبز می‌قاپد! بقیه‌ی ژتون‌های ذرت در مزرعه‌ها باقی می‌مانند. پیتر و باربارا تاس می‌اندازند: ۵ و ۲؛ بنابراین، پیتر، ۱۰ به ۸، دوئل را می‌برد و دو کارت بوقلمون را برای خود برمی‌دارد.

یک دور تازه آغاز می‌شود: وقتی که همه‌ی پرنده‌ها و روباه‌ها غذای‌شان را خوردند، همه‌ی کارت‌های بازی‌شده را به دسته‌ی کارت‌های باطله بفرستید. سپس دوباره (به‌همان روشی که برای آغاز بازی توضیح داده شد) همه‌ی مزرعه‌ها را با غذای تازه تأمین کنید! ژتون‌های ذرت خورده‌نشده، در مزرعه‌ها باقی می‌مانند بنابراین با گذشت زمان، تعداد ژتون‌های برخی‌از مزارع بالاتر و بالاتر می‌رود. سپس هر بازیکن، یک کارت از بانک کارت می‌کشد. **در بازی دونفره یا سه‌نفره، هر بازیکن ۲ کارت می‌کشد.**

اگر بانک کارت، خالی شد، کارت‌های باطله را بُر زده و یک بانک کارت جدید تشکیل دهید!

پایان بازی: آخرین دور از بازی، وقتی آغاز می‌شود که بازیکنان بتوانند (برای آخرین بار) مزرعه‌ها را با غذای تازه تأمین کنند: آخرین شانس بازیکنان برای به‌دست آوردن ذرت و مرغ و ماکیان! پس‌از این دور پایانی، بازی تمام می‌شود. حالا بازیکنان، ژتون‌ها (ارزش ژتون‌ها سبز و آبی و زرد باهم متفاوت است) و مرغ و ماکیان (که ارزش هرکدام بر روی کارت، مشخص است) جمع‌آوری‌شده‌ی خود را شمارش کرده و ارزش مجموع آن‌ها را حساب می‌کنند. بازیکنی که بیش‌ترین مجموع امتیاز را به‌دست آورده باشد، به‌بهترین شکل گرسنگی خود را رفع کرده و برنده‌ی بازی می‌شود! بازیکنان خیلی گرسنه‌تر می‌توانند دوباره و دوباره بازی کنند، به امید این‌که در دست‌های بعدی، شکم خود را سیر کنند!

نوش جان!

* محصول کمپانی "زوخ" آلمان * خالق بازی: اشتفان دورا * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

* Follow us on Telegram and Instagram: @LBMind *