



## «آیس کالت / Ice Cult»

برای ۲ تا ۴ بازیکن ۱۰ سال به بالا؛ مدت بازی: ۳۰ دقیقه

### اجزاء و چیدمان آغاز بازی (عکس‌های صفحه‌ی ۱ از راهنمای اصلی):

\* یک پایه و چهار مسیر یخی: پیش‌از آغاز بازی، مطابق تصویر، پایه و چهار مسیر یخی را به یکدیگر متصل کنید.

\* چهار قالب یخ شفاف: چهار قالب یخ را طوری درون پایه قرار دهید که چهار رُبع‌دایره‌ی (کمانک) روی قالب‌ها، یک دایره‌ی کامل را تشکیل دهند.

\* بیست مهره در چهار رنگ مختلف: به هر بازیکن، پنج مهره از یک رنگ تعلق می‌گیرد. در بازی‌های دونفره یا سه‌نفره، مهره‌های باقی‌مانده به‌عنوان مهره‌های خنثی (بی‌طرف) در بازی حضور می‌یابند.

**هدف بازی (عکس پایین صفحه‌ی ۱ از راهنمای اصلی):** بازیکنی که زودتر از بقیه بتواند هر پنج مهره‌ی خود را به نقاط انتهایی مسیرهای یخی (مقصد) برساند، برنده‌ی بازی است. در تصویر، «مقصد»ها و «ورودی»های مسیرهای یخی و جهت حرکت بر روی مسیرها کاملاً مشخص شده است.

**چگونگی بازی:** بازیکن در هر نوبت بازی، اول: قالب‌های یخ را می‌چرخاند (عمل یک) و سپس: مهره‌ها را حرکت می‌دهد (عمل دو).

**عمل یک: چرخاندن قالب‌های یخ (عکس‌های ۱ و ۲ از صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی):** ابتدا دو قالب یخ مجاور هم را باهم و به‌اندازه‌ی ۹۰ درجه، حول محور مرکزی مشترکشان بچرخانید. سپس دو قالب به‌هم‌پیوسته‌ی (مجاور) دیگر را انتخاب کرده و عمل چرخاندن را دوباره انجام دهید. در مرتبه‌ی دوّم چرخاندن، می‌توانید همان دو قالب اول را بچرخانید ولی نه به‌صورتی که دوباره به سر جای سابق‌شان برگردند!

شیوه‌ی چرخاندن قالب‌های یخ (عکس‌های ۳ و ۴ از صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی): با دست، دو سمت قالب‌های یخ را بگیرید و آن‌ها را محکم به یکدیگر بچسبانید. سپس آن‌ها را از پایه بیرون آورده و در جهت مورد نظر خود ۹۰ درجه بچرخانید. حالا قالب‌ها را به داخل پایه برگردانید.

**عوض کردن جای قالب‌ها درون پایه، ممنوع است!**

**نکته:** تا وقتی که مرحله‌ی چرخاندن (دو بار) تمام نشده باشد، هیچ مهره‌ای اجازه‌ی حرکت کردن یا ورود به صفحه را ندارد!

**نکته‌ی مهم:** در هنگام چرخاندن قالب‌های یخ، کم‌ترین میزان موفقیت خود را به شانس واگذار کنید! از آن‌جا که قالب‌ها شفاف هستند، شما در هر لحظه می‌توانید همه‌ی پیکان‌ها و کمانک‌ها (رُبع‌دایره‌ها) و دایره‌های بنفش را ببینید و موقعیت آن‌ها را تشخیص بدهید. دقیق نگاه کنید و تصمیم بگیرید که کدام نشانه‌ها را می‌خواهید به سطح رویی قالب یخ بیاورید.

**قانون مهم:** شما اجازه ندارید حرکتی را که شروع کرده‌اید، کنسل کنید یا تغییر دهید!

**عمل دو: حرکت دادن مهره‌ها:** نشانه‌هایی که وجه‌های بالایی قالب‌های یخ نشان می‌دهند، مشخص می‌کنند که شما چه کارهایی می‌توانید انجام دهید:



به‌ازای هر پیکان، یکی از مهره‌های هم‌رنگ با آن پیکان را وارد یکی از مسیرهای یخی می‌کنید یا یک خانه به جلو می‌برید.

شما اجازه ندارید هیچ‌یک از پیکان‌ها را بی‌توجه رها کنید و اگر طبق دستور پیکان‌ها، حرکتی برای مهره‌ای ممکن باشد، باید آن را انجام بدهید (حتی اگر به ضرر شما باشد)! اما می‌توانید قبل از حرکت دادن مهره‌ها از قوانین و امکانات مربوط به کمانک‌ها (رُبع‌دایره‌ها) استفاده کنید (که در ادامه توضیح داده خواهد شد)!

## قوانین حرکت دادن مهره‌ها:

مهره‌ها همیشه (۱) در جهت پیکان‌ها، (۲) از درون به بیرون مسیرهای یخی و (۳) در طول مسیری که پیکان روی قالب یخ مشخص می‌کند، حرکت می‌کنند. برای این کار شما باید یا مهره‌ای را حرکت بدهید که از قبل در مسیر یخی مورد نظر قرار گرفته است یا یک مهره را وارد یکی از مسیرهای یخی کنید. اگر مهره‌ای وارد خانه‌ای شود که مهره یا مهره‌های دیگری در آن باشد، می‌تواند روی آن مهره (یا آن ستون مهره‌ها) سوار شود.

اگر مهره‌ای حرکت کند، همه‌ی مهره‌هایی را که رویش سوار شده‌اند، با خود به جلو می‌برد (مهره‌های خودش یا مهره‌های دیگران، فرقی نمی‌کند) ولی مهره‌های زیرین سر جای‌شان می‌مانند!

هر بازیکن می‌تواند هر تعداد مهره روی هر یک از مسیرهای یخی داشته باشد اما مهره‌ها به هیچ‌وجه نمی‌توانند از یک مسیر یخی به مسیر دیگری بروند!

مثال‌های ۱ و ۲ (بالای صفحه‌ی ۳ از راهنمای اصلی) کاملاً نحوه‌ی حرکت دادن مهره‌ها را نشان می‌دهند.



به‌ازای هر دایره‌ی بنفش روی قالب‌های یخ، شما می‌توانید هر کدام از پیکان‌های موجود روی قالب‌های یخ خود را (حرکت مربوط به آن پیکان را) "کپی" (تکرار) کنید. اگر بیش از یک دایره‌ی بنفش داشته باشید، می‌توانید تصمیم بگیرید که دو پیکان مختلف را تکرار کنید یا این‌که یک پیکان را چندبار تکرار کنید. اگر هیچ پیکانی روی قالب‌های یخ نباشد، دایره‌ی بنفش بی‌ارزش خواهد بود!

مثال‌های ۳، ۴a، ۴b و ۵ (پایین صفحه‌ی ۳ از راهنمای اصلی) کاملاً نحوه‌ی حرکت دادن مهره‌ها را نشان می‌دهند.



به‌ازای هر کمانک (رُبع‌دایره)، شما اجازه پیدا می‌کنید که یکی از قالب‌های یخ را ۹۰ درجه [به‌صورت افقی] به چپ یا به راست بچرخانید. این چرخاندن (یا چرخاندن‌های) اضافی می‌تواند قبل یا بعد از حرکت دادن مهره‌ها و با بین حرکت دادن دو مهره اتفاق بیفتد. - اگر با یکی از این چرخش‌ها، مهره‌ای که قبلاً امکان حرکت نداشته، امکان حرکت بیاید، آن حرکت باید حتماً انجام شود. - اگر قبل از حرکت دادن مهره‌ها، از چرخش استفاده کنید، ممکن است برخی از مهره‌ها، امکان حرکت خود را از دست بدهند!

مثال‌های ۶، ۷ و ۸ (صفحه‌ی ۴ از راهنمای اصلی) کاملاً نحوه‌ی حرکت دادن مهره‌ها را نشان می‌دهند.

**پایان بازی:** بازی وقتی به پایان می‌رسد که دست‌کم یکی از بازیکنان همه‌ی مهره‌هایش را از انتهای مسیرهای یخی خارج کند. اگر یکی از بازیکن‌ها درحالی‌که دارد آخرین مهره‌ی خودش را از بازی خارج می‌کند، به آخرین مهره‌ی بازیکن دیگری نیز سواری داده و آن را نیز از بازی خارج کند، خودش به‌تنهایی برنده‌ی بازی است ولی اگر کسی، آخرین مهره‌ی بازیکن دیگری را از بازی خارج کند و مهره‌های خودش هنوز در بازی مانده باشند، باعث پیروزی آن بازیکن شده است. اگر بازیکنی مهره‌های آخر دو بازیکن را هم‌زمان از بازی خارج کند و مهره‌های خودش هنوز در بازی باقی مانده باشند، باعث پیروزی مشترک آن دو نفر شده است.

\* خالق بازی: جو ودریل \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*

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

\* Follow us on Instagram and Telegram: @LBMind / www.LBMind.com \*