

راهنمای فارسی



«خالق بازی: بتینا کاتزنبرگر / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

«محصول کمپانی "زوخ" آلمان (۲۰۱۷) / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

کارناوال حیوانات! امروز، آقای فیل، تیپ زرافه‌ای زده و آقای پلنگ، لباس پوست تمساح پوشیده‌است! چه خبر شده‌است؟! یک نفر جای لباس‌ها را باهم عوض کرده‌است! حالا حیوانات دارند در گوشه‌وکنار جنگل به این‌وَر و آن‌وَر می‌دوند و تلاش می‌کنند تا لباس‌های خود را به متناسب‌ترین شکل ممکن، کامل کنند! آیا "پلیل" (ترکیبی از "پلیکان" و "فیل") می‌تواند برای خودش یک "خرطوم" پیدا کند؟! آیا "هشت‌ساح" (ترکیبی از "هشت‌پا" و "تمساح") بالاخره با ۸ پا به میهمانی خواهد آمد یا با یک دهان بزرگ و آرواره‌های مرگبار؟! مشغول شوید و به هر حیوانی، شکل واقعی خودش را پس بدهید!!!

هدف بازی:

اولین نفری باشید که از شرّ کارت‌های خود خلاص می‌شود! برای این کار، باید کارت‌های خود را طوری بازی کنید که نیمی از حیوان روی کارت شما با نیمی از حیوان روی یکی از کارت‌های روی میز بازی، یک حیوان کامل واقعی را تشکیل بدهد!

اجزاء بازی:



۷۸ کارت: ۶۰ کارت حیوانات درهم و برهم! * ۶ کارت ویژه (با تصویر آفتاب پرست) * ۶ کارت حیوانات نیمه‌کاره! * ۶ کارت حیوانات واقعی

آماده‌سازی:

کارت‌ها را خوب بُر زده و به هر بازیکن، ۷ کارت بدهید. کارت‌های باقی‌مانده (به‌پُشت) بر روی هم چیده شده و ستون "جنگل" را تشکیل می‌دهند. کارت بالایی ستون "جنگل" را برگردانده و به‌رو در کنار ستون بگذارید... به کارت‌های خود نگاه کنید (بدون آن‌که دیگران ببینند)! حالا بازی می‌تواند آغاز شود...

چگونگی بازی:

سریع‌ترین بازیکنی که بتواند زودتر از بقیه، یک کارت "متناسب" را بر روی کارت برگردانده‌شده بگذارد، بازی را آغاز می‌کند. سپس بازی در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند...

بازی کردن یک کارت "متناسب":

در نوبت‌تان، یک کارت "متناسب"، از دست خود، بر روی آخرین کارت بازی‌شده (رو شده) می‌گذارید...

کارت شما، وقتی "متناسب" محسوب می‌شود که نیمی از حیوان روی آن بتواند با نیمی از حیوان روی آخرین کارت بازی‌شده، ترکیب شده و یک "حیوان واقعی" را تشکیل بدهد. دو نیمه‌ی دیگر این کارت‌ها اهمیتی ندارند!

مثال: نیم‌تنه‌ی بالایی یک "پللیل" (ترکیبی از "پلنگ" و "فیل") و نیم‌تنه‌ی پایینی یک "تمسنگ" (ترکیبی از "تمساح" و "پلنگ") می‌توانند یک "پلنگ" کامل درست و حسابی را تشکیل بدهند. این یعنی "متناسب" بودن!

هیچ کارت "متناسبی" در دست‌تان نیست؟:

اگر شما هیچ کارت "متناسبی" نداشته باشید، باید یک کارت اضافی از ستون "جنگل" بکشید! اگر این کارت جدید، "متناسب" باشد، می‌توانید بلافاصله آن را بر روی آخرین کارت بازی‌شده قرار دهید...

مثال: "پللیل" و "پلیپا" (ترکیبی از "پلیکان" و "هشت‌پا") هر دو بالاتنه‌ی "پلیکان" را دارند ولی پایین‌تنه‌ی هیچ‌کدام از آن‌ها نمی‌تواند با بالاتنه‌ی پلیکان ترکیب شده و یک "پلیکان" درست و حسابی را تشکیل بدهد!

بازی کردن خارج از نوبت:

اگر شما یک کارت "خیلی متناسب" در دست داشته باشید، می‌توانید خارج از نوبت نیز بازی کنید!

کارت شما، وقتی "خیلی متناسب" محسوب می‌شود که هم بالاتنه و هم پایین‌تنه‌ی حیوان روی آن (هر دو) بتوانند با پایین‌تنه و بالاتنه‌ی حیوان روی آخرین کارت بازی‌شده، ترکیب شده و هم‌زمان ۲ "حیوان واقعی" را تشکیل بدهند! اگر شما خارج از نوبت بازی کنید، بازیکن سمت‌چپ شما، بازی را ادامه خواهد داد...

مثال: "فیلیکان" (ترکیبی از "فیل" و "پلیکان") و "پللیل" می‌توانند هم‌زمان یک "پلیکان" و یک "فیل" را تشکیل بدهند؛ بنابراین شما می‌توانید هر یک از این کارت‌ها را - خارج از نوبت - بر روی آن دیگری قرار دهید...

کارت‌های ویژه:

کارت‌های حیوانات واقعی:

اگر شما یک کارت "متناسب" را بازی کنید که تصویر یک "حیوان واقعی" روی آن باشد.....

الف) با نماد "چند آدم و یک کارت": همه‌ی رقبای شما مجبور می‌شوند یک کارت اضافی از ستون "جنگل" بکشند!

ب) با نماد "یک آدم و ۲ کارت": بازیکن (یا بازیکنانی) که کم‌ترین کارت‌ها را در دست خود دارد (یا دارند)، مجبور می‌شوند بلافاصله ۲ کارت اضافی از ستون "جنگل" بکشند (یا بکشند)! اگر خودتان بازیکنی باشید که کم‌ترین کارت‌ها را در دست دارد، خودتان مجبور می‌شوید ۲ کارت اضافی بکشید!

کارت‌های حیوانات نیمه‌کاره:

اگر شما یک کارت "متناسب" را بازی کنید که تصویر یک "حیوان نیمه‌کاره" روی آن باشد، نفر بعد از شما، نوبت خود را از دست می‌دهد!

مثال: "نیمه‌دلفین" شما می‌تواند با "تمفین" (ترکیبی از "تمساح" و "دلفین") ترکیب شود. بازیکن سمت‌چپ شما، نوبتش را از دست می‌دهد!

کارت‌های آفتاب‌پرست:

جناب "آفتاب‌پرست" همیشه "متناسب" هستند! "آفتاب‌پرست" را می‌شود روی هر کارت دیگری بازی کرد! بعد از کارت "آفتاب‌پرست"، شما می‌توانید بلافاصله یک کارت دیگر از دست خود را - به‌عنوان جایزه - بازی کنید؛ اگر این کارت تازه بازم "آفتاب‌پرست" بود، می‌توانید یک کارت دیگر نیز بازی کنید...

کارت اشتباهی!؟:

اگر شما در نوبت خود، یک کارت اشتباهی بازی کنید، باید آن کارت را پس گرفته و یک کارت اضافی هم از ستون "جنگل" بکشید! این کارت تازه کشیده‌شده را نمی‌توانید بازی کنید!

اگر خارج از نوبت، یک کارت اشتباهی را بازی کرده باشید، بازی، با همان نفری که می‌بایست به‌طور معمول، بازی را ادامه می‌داده، ادامه پیدا می‌کند...

ستون "جنگل" خالی شده‌است!؟:

اگر ستون "جنگل" خالی شد، کارت‌های بازی‌شده را بُر بزنید و یک ستون "جنگل" تازه درست کنید...

پایان بازی:

به محض این‌که یکی از بازیکنان، از شرّ همه‌ی کارت‌های دستش خلاص شد، بازی تمام شده و آن بازیکن، برنده‌ی بازی خواهد بود...

اگر بخواهید بازی را چند دور ادامه دهید:

تعداد کارت‌های باقی‌مانده در دست هر بازیکن، به‌عنوان امتیاز منفی یادداشت خواهد شد:

- به‌ازای هر "آفتاب‌پرست"، ۵ امتیاز منفی می‌گیرید!

- به‌ازای هر کارت دیگر، ۱ امتیاز منفی می‌گیرید!

پس از این‌که تعداد دورهای بازی - که از قبل توافق کرده‌اید - تمام شد، کسی که کم‌ترین امتیاز منفی را داشته باشد، برنده است...



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

«به وب‌سایت ما سر بزنید: www.LBMiND.com و با ما در تلگرام و اینستاگرام همراه باشید: @LBMiND»

«برای اطلاعات بیشتر تر با ما تماس بگیرید: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸»