



«ویلا پالتی / Villa Paletti»

«یک مسابقه‌ی بُرج‌سازی پُر هیجان!»

«برای معماران جوان و جویای نام!»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، هشت سال به بالا)

(برنده‌ی جایزه‌ی بهترین بازی سال ۲۰۰۲ در کشور آلمان و برنده‌ی جایزه‌ی "Spiel Gut")

در سرزمینی که درختان لیمو به بار می‌نشینند، روزی روزگاری، جوانکی سَرزنده و دوست‌داشتنی می‌زیست که دوستانش، او را "پالتی" می‌نامیدند. او در زندگی‌اش تنها یک هدف داشت: تکمیل قصرِ سر به فلک کشیده‌ی بی‌نظیری که پدر بزرگش، ساخت آن را شروع کرد اما خالی شدن خزان‌آش، امکان به پایان رساندن آن را از وی گرفت.... حقیقتش، پالتی هم عینِ مرحومِ بابا بزرگش، آه در-بساط نداره ولی عوضش، یه نقشه داره که کلی می‌آرزو! کی گفته اون مجبوره ستون‌های جدید بخره، در حالی که می‌تونه ستون‌های قدیمی‌ای رو که مرحوم بابا بزرگش استفاده کرده بوده، دوباره استفاده کنه؟! کلّ کاری که لازمه بکنه، اینه که ستون‌های نگهدارنده‌ی طبقه‌ی اول رو - که کلی آزشون داره!! - برداره و واسه ساختن طبقه‌های بالاتر استفاده کنه و بره و بره تا برسه به آسمون!!!

"دمت گرم، پالتی! عجب ایده‌ای!" این، صدای رفقای پالتی بود که از خوشحالی فریاد زدن و سریع دست به کار شدن!!! چیزی نگذشته بود که اون‌ها یه ساختمون بی‌نظیر رو روبه‌روی خودشون دیدن: "ویلا پالتی!"

امروز، هیچ‌کس دلیل فروریختن ویلا پالتی رو نمی‌دونه؛ شاید یه نسیم سبک یا یه زمین‌لرزه‌ی کوچیک... اما همه‌ی کارشناس‌ها توی یه چیز هم عقیده‌ن، اون هم اینه که پالتی، خیلی جلوتر از زمان خودش بود و اولین نفری بود که چیزی رو کشف کرد که ما، الان اهمیتش رو می‌فهمیم: "پالت اروپایی"!!!

اجزاء بازی (شکل ۱): یه دونه صفحه‌ی زیربنا؛ ۵ تا طبقه‌ی چوبی در ۵ رنگ مختلف؛ ۲۰ تا ستون در ۳ نوع و ۴ رنگ مختلف؛ یه دونه "مهر معمارباشی"؛ یه دونه قلاب و دفترچه‌ی راهنمای قوانین بازی!

*** شکل ۱: ترتیب "طبقه" ها، از پایین به بالا. طبقه‌ی ۱ (آبی)، طبقه‌ی ۲ (سبز)، طبقه‌ی ۳ (زرد)، طبقه‌ی ۴ (نارنجی) و طبقه‌ی ۵ (قرمز).**

ارزش امتیازی ستون‌ها: ستون‌های استوانه‌ای بزرگ: ۳ امتیاز؛ ستون‌های شش‌وجهی: ۲ امتیاز؛ ستون‌های استوانه‌ای کوچک: ۱ امتیاز.

صفحه‌ی زیربنا: بخش قهوه‌ای مرکز صفحه، محوطه‌ی ساختمونی‌ته؛ ساخت و ساز در قسمت سبز رنگ ممنوعه!

هدف بازی: بازیکن‌ها سعی می‌کنن ستون‌های "ویلا پالتی" رو تا جای ممکن، بالا ببرن! در هر لحظه از بازی، اگه یکی از بازیکن‌ها نتونه یکی از ستون‌ها رو به بالاترین طبقه منتقل کنه، باید در عوض، یه طبقه‌ی جدید اضافه کنه! به این ترتیب، ساختمون لحظه به لحظه قدمی کُشه و بلندتر و بلندتر و در نتیجه، آسپیچ پُذیرتر می‌شه...! هر معمارباشی جدیدی تلاش می‌کنه که بهترین و باارزش‌ترین ستون‌های رنگ خودش رو در بالاترین سطح ممکن از ساختمون قرار بده تا بتونه امتیازاتش رو بالا ببره... و بازنده هم اون بخت‌برگشته‌ایه که باعث فروریختن ویلا پالتی بشه!

آماده‌سازی: اول، صفحه‌ی زیربنا رو بذارین وسطِ میز. طبقه‌ها و قلاب رو هم بذارین کنارش. حالا، همه‌ی بازیکن‌ها باهم، همه‌ی ستون‌ها رو - هر طور که دل‌شون می‌خواد - روی صفحه‌ی زیربنا می‌چینن. بعدش هم اولین طبقه (یعنی طبقه‌ی آبی) رو می‌ذارن روی ستون‌ها، به شکلی که از اطراف صفحه‌ی زیربنا بیرون نزنه (شکل ۲ و ۳).

*** شکل ۲: بلافاصله بعد از این که همه‌ی ستون‌ها سرچاشون روی صفحه‌ی زیربنا قرار گرفتن، طبقه‌ی آبی جایگذاری می‌شه. همه‌ی ستون‌ها باید تو بخش قهوه‌ای صفحه‌ی زیربنا - که محوطه‌ی ساختمونی‌ته - قرار بگیرن.**

*** شکل ۳: طبقه‌ی آبی باید طوری جایگذاری بشه که از اطراف صفحه‌ی زیربنا بیرون نزنه.**

چگونگی بازی (برای ۴ بازیکن):

الف. بازیکن شروع کننده و انتخاب رنگ: جَوون ترین بازیکن، مَهرِ معمارباشی رو (مثل یه تاس) می‌ندازه و رنگی رو که مَهر، نشون می‌ده، برای خودش بَر می‌داره. بعدش، همه ی بازیکن ها، به ترتیب، یه رنگ برای خودشون انتخاب می‌کنن. هر بازیکنی، ۵ تا ستون از رنگ خودش داره. بازیکنی که آخرین رنگ باقی‌مونده رو - به اجبار - برای خودش بَر می‌داره، شروع کننده ی بازی می‌شه...!

پ. ساخت و ساز: ساخت و ساز، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت انجام می‌شه. در هنگام ساخت و ساز، بازیکن ها باید "قوانین عمومی ساخت و ساز" - که در ادامه توضیح داده می‌شه - وفادار بمونن.

روش های ساخت و ساز: بازیکنی که نوبتش می‌شه، یکی از ستون ها رو - به انتخاب خودش - بَر می‌داره (ستون آزاد یا ستون نگه‌دارنده) و می‌ذارش روی بالاترین طبقه ی موجود تو اون دور از بازی. ستون رو می‌شه از هر کدوم از سطح ها انتخاب کرد و برداشت (شکل 2). وقتی که ستون، تو جای جدیدش گذاشته شد، نوبت بازیکن تموم می‌شه...

*** شکل 4: ستون هایی که روی بالاترین طبقه هستن، نمی‌تونن برای ساخت و ساز به کار پرن.**

تلاش های نافرجام برای ساخت و ساز:

* هر اقدامی برای ساخت و ساز که کل ساختمون رو تهدید به فرو ریختن کنه، می‌تونه تو همون لحظه قطع بشه (شکل 5).

* در همچین حالتی، ستون برمی‌گرده به جای اصلی خودش و دیگه نباید هیچ وقت در طول بازی جابه‌جا بشه (شکل 5b).

* نوبت بازیکن هم همون جا تموم می‌شه.

*** شکل 5a: پلانکا (بازیکن آبی) می‌خواد ستون استوانه ای پزرگش رو به بالاترین طبقه منتقل کنه. ولی وقتی داره این کار رو می‌کنه، می‌فهمه که کل ویلا پالتی داره در معرض خطر سقوط قرار می‌گیره! بنابراین، ستون رو برمی‌گردونه سر جاش و نوبتش هم همون جا تموم می‌شه...**

*** شکل 5b: پلانکا دیگه تا آخر بازی نمی‌تونه از ستونی که می‌خواست جابه‌جا کنه (ولی نتونسته!)، استفاده کنه!**

جایگذاری یک طبقه ی جدید:

* اگه یکی از بازیکن ها، در شروع حرکتش، شک کنه که نمی‌شه بدون خراب شدن ساختمون، هیچ کدوم از ستون ها رو حرکت داد، ایده ی اضافه شدن یه طبقه ی جدید رو پیشنهاد می‌کنه (طبقه ها رو باید حتماً به همون ترتیبی که تو شکل 1 نشون داده شده، به ساختمون اضافه کرد؛ اول "آبی"، بعد "سبز" و همین طور الی آخر)...

* بقیه ی بازیکن ها می‌تونن اعتراض کنن! اولین بازیکنی که اعتراض می‌کنه، باید خودش یکی از ستون ها رو - به انتخاب خودش - برداره و روی بالاترین طبقه بذاره. اگه بتونه این کار رو بکنه، این ستون از بازی بیرون گذاشته می‌شه... ولی اگه نتونه، بازیکن اصلی (یعنی اونی که نوبتش بوده) یکی از ستون هاش رو آزش می‌گیره و از بازی می‌ذاره بیرون!

* اگه کسی اعتراضی نداشته باشه، بازیکن اصلی، یه طبقه ی جدید رو روی بالاترین ستون ها قرار می‌ده.

* این بار اگه طبقه ی جدید، از اطراف صفحه ی زیربنا بیرون بزنه، اشکالی نداره!

* طبقه ی جدید رو باید دست کم ۳ تا ستون پشتیبانی کنن. اگه این کار، غیرممکن باشه، بازیکن اصلی باید بی خیال ایده ش بشه و نوبتش هم می‌سوزه!

* بازیکنی که یه طبقه ی جدید رو جایگذاری می‌کنه، دیگه حق نداره ستونی رو جابه‌جا کنه!

*** شکل 6a و 6b: رودیگر (بازیکن قرمز) داره بازی می‌کنه؛ اون احتمال می‌ده که نتونه هیچ ستونی رو - بدون این که کل ساختمون رو خراب کنه! - تگون بده؛ پس پیشنهاد جایگذاری یه طبقه ی جدید رو می‌ده. کسی هم اعتراضی نداره؛ پس طبقه ی بعدی (یعنی طبقه ی زرد) رو بَر می‌داره و می‌ذاره روی بالاترین ستون ها. رودیگر باید دست کم ۳ تا ستون رو با این طبقه ی جدید بپوشونه...**

می‌تونن از این روش پیشنهادی هم در موقع جایگذاری یه طبقه ی جدید استفاده کنن. موقع جایگذاری طبقه ی چهارم (یعنی طبقه ی نارنجی) یا بالاتر، بازیکن فقط کافیه ۲ تا ستون رو بپوشونه.

«قوانین عمومی ساخت و ساز»

- (۱) موقع برداشتن یه ستون، طبقه ی بالای اون رو می شه با دست نگه داشت و به آرومی بلند کرد. گرچه باید بعداً دقیقاً برگرده سر جای اولش، به شکلی که هیچ کدوم از ستون‌هایی که قبلاً بار این طبقه روشن نبوده، الآن هم نباید بار روشن باشه (و بالعکس)!
- (۲) موقع جایگذاری یه ستون، بازیکن نباید به هیچ طبقه‌ای دست بزنه!
- (۳) هیچ ستونی نباید از لبه‌ی طبقه‌ای که روی اون قرار گرفته، بیرون بزنه!
- (۴) ترتیب استفاده از "طبقه"ها همیشه یکی‌ته و تغییر نمی‌کنه؛ یعنی از بزرگ به کوچک!
- (۵) قلاب می‌تونه برای برداشتن ستون‌ها استفاده بشه...
- (۶) توی هر نوبت، فقط یه ستون باید انتخاب و جابه‌جا بشه. برداشتن یه ستون دوم یا تگون دادن یه ستون دیگه ممنوعه!
- (۷) ستون‌هایی که روی بالاترین طبقه هستن، نمی‌تونن بعدتر برای ساخت و ساز مورد استفاده قرار بگیرن!
- (۸) ستون‌ها معمولاً نمی‌تونن روی همدیگه قرار بگیرن! تنها استثناء مال آخرین سطح ممکن (یعنی طبقه ی قرمز)؛ توی این سطح، ستون‌ها می‌تونن روی همدیگه هم قرار بگیرن (شکل 1).

ج. مهر معمارباشی: وقتی که طبقه ی سبز جایگذاری شد، مسابقه برای به دست آوردن مهر معمارباشی شروع می‌شه. اولین بازیکنی که یه ستون، روی طبقه ی سبز بذاره، مهر رو به دست می‌آره... بعدش، مهر به دست کسی می‌افته که یه امتیاز بیش‌تر از دارنده‌ی فعلی مهر کسب کنه...

ارزش ستون‌ها:

ستون‌های استوانه‌ای بزرگ: ۳ امتیاز / ستون‌های شش‌وجهی: ۲ امتیاز / ستون‌های استوانه‌ای کوچک: ۱ امتیاز.

اگه دو تا بازیکن، امتیاز مساوی داشته باشن، مهر تو دست دارنده‌ی فعلی ش می‌مونه!

یه بازیکن به ازای هر کدوم از ستون‌های رنگ خودش که روی طبقه‌ی بالاترین سطح دور جاری بازی گذاشته، امتیاز پیروزی می‌گیره. وقتی یه ستون تازه جایگذاری می‌شه، همه‌ی امتیازات کسب شده در سطح پایین‌تر، از بین می‌ره؛ اولین بازیکنی که یه ستون روی طبقه ی جدید بذاره، مهر رو تصاحب می‌کنه. وقتی یه بازیکن، مهر رو از چنگ یکی دیگه در می‌آره، می‌داردش جلوی روی خودش، به شکلی که رنگ دارنده‌ی قبلی مهر، بالا باشه، به شکلی که همه‌ی بازیکن‌ها بتونن ببینن (شکل 7a و 7b).

د. پایان بازی و برنده: بازی وقتی تموم می‌شه که ویلا پالتی سقوط کنه یا این که هیچ بازیکنی نتونه ساخت و ساز رو در سطح بالاتر ادامه بده... برنده، بازیکنی‌ته که در این لحظه، مهر معمارباشی رو در اختیار داشته باشه، مگه این که خودش باعث ریختن ساختمان شده باشه! در این حالت، برنده، دارنده‌ی قبلی مهره که رنگ بالایی مهر داره نشونش می‌ده...

مثال:

* شکل 7a: یانیک (بازیکن زرد) از همه جلوتره، با ستون‌هایی با ارزش ۳ امتیاز روی بالاترین طبقه. اون، مهر رو از چنگ پلانکا (بازیکن آبی) در می‌آره! حالا، رودیگر (بازیکن قرمز)، ستون استوانه‌ای بزرگش رو روی بالاترین طبقه می‌ذاره که پراش ۴ امتیاز می‌آره. قرمز با این کار، مهر رو از چنگ زرد در می‌آره و می‌داردش جلوی روی خودش و طوری می‌چرخوندش که بالاترین وجهش، رنگ زرد رو نشون بده...

امتیازات:

قبل از نوبت قرمز: قرمز (۱) زرد (۳) آبی (۲) سپر (۱)

بعد از نوبت قرمز: قرمز (۴) زرد (۳) آبی (۲) سپر (۱)

* شکل 7b: تو نوبت بعدی، جووانا (بازیکن سپر)، ستون استوانه‌ای بزرگش رو روی بالاترین طبقه می‌ذاره. حالا، اون هم ۴ امتیاز داره ولی این امتیاز فقط می‌تونه با امتیاز قرمز مساوی کنه. نمی‌تونه ارزش جلو بزنه، پس مهر، پیش قرمز می‌مونه!

قبل از نوبتِ سبز: قرمز (۴) زرد (۳) آبی (۲) سبز (۱)

بعد از نوبتِ سبز: قرمز (۴) زرد (۳) آبی (۲) سبز (۱)

مهر پیش رودیگر آبی می مونه!

ویلا پالتی برای ۲ بازیکن:

هر بازیکن، ۲ تا رنگ انتخاب می کنه؛ قبل از شروع هر نوبت، می تونن یکی از دو تا رنگِ شون رو انتخاب کنن. موقع امتیاز شماری، هر بازیکن، امتیازِ کلِ ستون هاش رو می گیره (مال هر دو رنگ). در غیر این صورت، بازی مثل بازیِ چهار نفره می شه.

ویلا پالتی برای ۳ بازیکن:

مثل بازیِ چهار نفره، اولین حرکت، انتخابِ رنگه. ستون های باقی مونده، می شن "رنگ های خُنثی" و به این شرح باهاشون رفتار می شه: بازیکنی که نوبتشه، باید اولِ به ستونِ خُنثی انتخاب کنه و جابه جاش کنه و ببردش به بالاترین سطحِ ساختمون و بعدش، و فقط بعدش، می تونه یکی از ستون های خودش رو برداره و به بالاترین سطح ببره... ولی دستِ کم باید یکی از ستون های خُنثی توی هر سطحی باقی بمونه. بنابراین اگه فقط به ستونِ خُنثی توی به سطح باشه، نمی شه تکونش داد!

یه تلاشِ نافرجام با یه ستونِ خُنثی:

اگه یه بازیکن بترسه، موقع برداشتنِ یه ستونِ خُنثی، که باعث ریختنِ ساختمون بشه، می تونه تلاش رو متوقف کنه! اگه کسی اعتراض نداشته باشه، بعدش می تونه یکی از ستون های خودش رو برداره و بذارده روی بالاترین سطح. گرچه اگه یکی دیگه از بازیکن ها نشون بده که اون ستون رو می شده جابه جا-کرد، یا یه ستون خنثای دیگه رو، ستونِ خُنثی جابه جا می شه و می ره بالا، و بازیکنِ اصلی، نوبتش می سوزه! در غیر این صورت، بازی مثل بازیِ چهار-نفره ست...

* شکل ۹: نوبتِ پلانکا (بازیکن آبی) نه. اون باید اولِ به ستونِ خُنثی رو برداره و بذاره روی بالاترین طبقه ی موجود (پیکان A). بعدش می تونه همین-کار رو با یکی از ستون های رنگِ خودش (یعنی آبی) بکنه (پیکان B).

* شکل ۱۰: نوبتِ رودیگر (بازیکن قرمز) نه. اون اول تلاش می کنه تا یکی از ستون های خُنثی رو جابه جا کنه (A) اما می ترسه، چون ممکنه کلِ ساختمون بریزه پایین! پس ستون رو می ذاره سر جاش! اگه اتفاقِ خاصی نیفته، اون می تونه پره سُرُاغِ یکی از ستون های رنگِ خودش و اون رو جابه جا کنه...

اما: جووانا (بازیکن سبز) اعتراض می کنه و می گه که رودیگر می تونسته یه ستونِ خُنثی دیگه رو جابه جا کنه! اون، این نکته رو با جابه جا کردنِ ستونِ موردِ نظرش ثابت می کنه! بنابراین قرمز، بقیه ی نوبتش رو از دست می ده و دیگه نمی تونه ستونی رو جابه جا کنه...

* 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

* خالق بازی: بیل پین (۲۰۰۱) * مترجم: کیومرث قنبری آذر *