

## «پروفیسور تمپوس» / «Professor Tempus»

برای ۲ تا ۵ بازیکن؛ ۸ سال به بالا؛ مدت بازی: ۱۵ تا ۲۰ دقیقه.

**اجزاء بازی:** ۶۳ کارت بازی شماره دار که هر کدام ۰ تا ۳ ساعت شنی را نشان می‌دهند: (۲۵ کارت قرمز رنگ با شماره‌های ۱ تا ۲۵، ۲۵ کارت بنفش رنگ با شماره‌های ۱ تا ۲۵، ۱۳ کارت خاکستری رنگ با شماره‌های فرد بین ۱ تا ۲۵)؛ ۳ کارت تعیین +/-؛ ۳ جاکارتی.

**هدف بازی:** جمع‌آوری بیش‌ترین ساعت شنی ممکن.

**آماده‌سازی:** ۳ جاکارتی و ۳ کارت تعیین را در وسط میز بگذارید. ۶۳ کارت بازی را بُر بزنید. هر بازیکن، ۶ کارت می‌گیرد (در بازی ۲ نفره، ۷ کارت) و مخفیانه، آن‌ها را نگاه می‌کند. دسته‌ی کارت‌های باقی‌مانده را به پشت در وسط میز بازی قرار دهید (شکل ۱).

**چگونگی بازی:** جوان‌ترین بازیکن بازی را آغاز کرده و سپس بازی، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

در هر نوبت، شما می‌توانید یکی از این ۳ نوع حرکت را انجام دهید:

- با یکی از جاکارتی‌ها را مال. خود کنید، اگر هنوز امکانش باشد (آغازکننده‌ی بازی قطعاً باید همین حرکت را انتخاب کند):

بازیکن، یک کارت تعیین را برمی‌دارد و در یکی از جاکارتی‌ها می‌گذارد؛ تصمیم. این که کدام طرف کارت، «رو» باشد، با خود بازیکن است. طرفی که «رو» قرار می‌گیرد، شیوه‌ی قرار گرفتن کارت‌ها را تعیین خواهد کرد: در هنگام (+) بودن کارت تعیین، سایر کارت‌ها باید از کوچک به بزرگ بازی-شوند و در هنگام (-) بودن، از بزرگ به کوچک. بازیکن سپس یک کارت از ۶ کارت خود را در جاکارتی می‌گذارد. نخستین کارت، رنگ این دسته را تعیین می‌کند: قرمز، بنفش یا خاکستری. در پایان، بازیکن، جاکارتی را در مقابل خودش قرار می‌دهد.

**مثال (شکل ۲):** آرش یک جاکارتی را مال. خود می‌کند و یک کارت تعیین را در حالی که طرف (-) آتش «رو» است، در آن جاکارتی می‌گذارد. سپس یک کارت قرمز ۵ را از دسته‌ی کارت‌های خودش، در جاکارتی و جاکارتی را در مقابل خودش می‌گذارد.

- با یکی از کارت‌های دست خودتان را در یکی از جاکارتی‌های مقابل یکی از حریفان‌تان می‌گذارید و آن جاکارتی را از چنگ رقیب در می‌آورید:

بازیکنان باید کارت‌ها را هم رنگ با آخرین کارت بازی شده (بجز کارت‌های خاکستری) و با توجه به جهت کارت تعیین (افزایش یا کاهش) آن جاکارتی بازی کنند. اگر کارت تعیین، علامت + را نشان می‌دهد، بازیکنان باید کارت‌ها را با عددی بزرگ‌تر از عدد آخرین کارت بازی شده، بازی کنند و برعکس. بازیکن بعد از گذاشتن یک کارت در جاکارتی، آن جاکارتی را در مقابل خود قرار می‌دهد. آخرین بازیکنی که یک کارت را به یک جاکارتی اضافه می‌کند، در پایان دور، تمام کارت‌های داخل آن جاکارتی را می‌برد.

**نکته‌ی مهم:** بازیکنان نمی‌توانند به دسته‌کارت (جاکارتی)‌هایی که در مقابل خودشان قرار دارد، کارت‌ها اضافه کنند.

**مثال (شکل ۳):** کامران یک کارت قرمز ۳ را در جاکارتی مقابل آرش می‌گذارد. ۳ از ۵ (که از قبیل، در آن جاکارتی بوده) کمتر است و با رنگ قرمز دسته کارت‌ها همخوانی دارد. کامران، دسته‌ی کارت‌ها را از چنگ رقیب در آورده و در مقابل خودش قرار می‌دهد. آخرین بازیکنی که یک کارت را به این دسته اضافه کند، در پایان دور، تمام کارت‌های آن را می‌برد.

- یا، اگر نمی‌توانید، یا نمی‌خواهید یکی از دو کار قبلی را انجام دهید، یکی از کارت‌های دست خودتان را (بدون توجه به رنگ و عدد روی آن) در قسمت‌های زیرین. یکی از دسته کارت (جاکارتی)های یکی از حریفان قرار دهید (نمی‌توانید این کار را با دسته‌کارتی که در مقابل خودتان است، بکنید!) جاکارتی و کارت‌های داخلش، پیش حریف می‌مانند.

مثال (شکل ۴): نوبت نینا است. همه‌ی جاکارتی‌ها طوری پُر شده‌اند که او نمی‌تواند هیچ‌یک از آن‌ها را از چنگ رُقا در بیاورد. پس تصمیم می‌گیرد یک کارت بنفش ۱ را در زیر دسته‌کارت‌های کامران بگذارد. دسته‌کارت‌ها نیز پیش کامران می‌ماند.

**استثنائات:** اگر همه‌ی دسته‌ها (جاکارتی‌ها) در مقابل یک بازیکن قرار داشته باشد، او باید در هنگام نوبتش، یک کارت را از دست خود خارج کرده و در زیر دسته‌ی کارت‌های بیرون مانده از بازی قرار دهد.

**کارت‌های «خاکستری»:** این کارت‌ها کم و بیش به همان شکل بازی می‌شوند اما این کاربردهای ویژه را نیز دارند:

- آن‌ها «خنثی» هستند و می‌توانند روی هر کارتی (قرمز یا بنفش) قرار بگیرند؛

- می‌توان یک کارت «خاکستری» را بر روی یک کارت قرمز یا بنفش هم ارزش قرار داد. در این حالت، بازیکنی که کارت «خاکستری» هم ارزش را بر روی کارت قرمز یا بنفش می‌گذارد، دسته‌ی کارت‌ها (جاکارتی) را از چنگ حریف در می‌آورد؛

مثال (شکل ۵): لیلیا یک کارت «خاکستری» ۳ را بر روی کارت قرمز ۳ در دسته‌ی مقابل کامران می‌گذارد. او با این کار، دسته را مال خود کرده و آن را در مقابل خودش قرار می‌دهد.

- همچنین می‌توان یک کارت قرمز یا بنفش را بر روی یک کارت «خاکستری» هم ارزش قرار داد. در این حالت، بازیکنی که کارت قرمز یا بنفش را قرار می‌دهد، دسته را مال خود می‌کند؛

- وقتی که یک کارت «خاکستری» روی یکی از دسته‌ها گذاشته شود، آن دسته، رنگ خود را از دست می‌دهد. کارت بعدی که بر روی «خاکستری» گذاشته می‌شود، رنگ جدید آن دسته را مشخص می‌کند.

**پایان یک دور:** یک دور بازی وقتی به پایان می‌رسد که برای هر بازیکن تنها ۲ کارت باقی مانده باشد. سپس بازیکنان کارت‌های داخل دسته‌های مقابل خود را جمع‌آوری کرده و در کناری می‌گذارند. جاکارتی‌ها و کارت‌های تعیین دوباره در وسط میز و در دسترس همه‌ی بازیکنان قرار می‌گیرند. هر بازیکن ۴ کارت جدید می‌گیرد و دست خود را تکمیل می‌کند (در بازی ۲ نفره، ۵ کارت) و دور جدید بازی آغاز می‌شود. بازیکن سمت چپ بازیکنی که دور اول را آغاز کرده، این دور جدید را آغاز می‌کند.

**پایان بازی:** وقتی که کارت کافی برای تکمیل دست همه‌ی بازیکنان در پایان یک دور از بازی وجود نداشته باشد، بازی به پایان می‌رسد. بازیکنان تعداد همه‌ی ساعت‌های شنی‌ای را که کارت‌هایشان (کارت‌هایی که در طول چندین دور بازی بُرده‌اند) نشان می‌دهند، می‌شمارند.

**نکته‌ی مهم:** کارت‌های باقی‌مانده در دست بازیکنان، در پایان هر دور، به حساب نمی‌آیند. جمع‌آورنده‌ی بیش‌ترین ساعت شنی، بازی را می‌برد.

**حالت دیگر برای ۵ بازیکن:** بازیکنان، بازی را تا جایی ادامه می‌دهند که دسته‌ی ۶۳ تایی کارت‌ها دو بار مورد استفاده قرار بگیرد. در این حالت، در اولین پایان دسته‌ی ۶۳ تایی کارت‌ها، ساعت‌های شنی هر بازیکن شمرده می‌شود. هر بازیکن، امتیازش را یادداشت می‌کند و کارت‌ها بُر می‌خورند تا بازی ادامه پیدا کند.

\* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com) \* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸ \*

\* برای شرکت در قرعه‌کشی و عضویت در کلوب بازی‌های فکری، عدد ۱ را به شماره‌ی ۱۰۰۰۱۶۹۸۹ پیامک کنید \*

\* خالق بازی: آ. اشتاین‌ویندر - و. لِه‌پوشیتز \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*