



«پنگوئن‌های ماهی گیر!» / «!Flossen Hoch»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، ۴ سال به بالا، زمان بازی: ۲۰ دقیقه)

- تو این بازی چی‌ها داریم و صفحه‌ی بازی رو چه جوری باید آماده کنیم؟: به صفحه‌ی بازی (که شامل «آب دریا» و «مسیر شنا» می‌شه)؛ ۱۲ تا ماهی از ۴ تا رنگ مختلف؛ ۳ تا استخون ماهی؛ یه دونه ماهی رنگین کمون؛ ۴ تا پنگوئن و یه دونه تاس.

* قبل از شروع اولین بازی تون، همه‌ی پنگوئن‌ها و ماهی‌ها رو از صفحه‌ی مخصوص خودتون در بیارین!

* صفحه‌ی بازی رو بذارین توی جعبه‌ی بازی!

* هر بازیکنی، یه پنگوئن و همه‌ی ماهی‌های هم‌رنگ اون پنگوئن رو بر می‌داره...

* بعدش، یکی یکی و به نوبت، ماهی‌های خودتون رو توی آب دریا (صفحه‌ی بازی) فرو کنین تا فقط سرهاشون دیده بشه!

* تو بازی ۲ نفره و ۳ نفره، ماهی‌های اضافی (مربوط به بقیه‌ی رنگ‌ها) رو هم توی آب دریا فرو کنین!

* استخون‌های ماهی و ماهی رنگین کمون رو هم توی حفره‌هایی که هنوز خالی هستن، جابدین!

* بازیکنی که بیش‌تر از همه ماهی دوست داره، تاس می‌ریزه و بازی رو شروع می‌کنه. بعدش، بازی تو جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کنه...

- تو این بازی چی‌کار باید کرد؟:

قبل از هر چیز، تاس بریز! وقتی نوبت تون می‌شه، شما تاس می‌ریزین:

اگه تاس، یه رنگ رو نشون بده چی می‌شه؟! رنگی که تاس نشون می‌ده، مشخص‌کننده‌ی ماهی‌ایه که باید صید بشه. ماهی رنگین کمون خیلی خوبه چون همه‌ی رنگ‌ها رو توی خودش داره! حالا، بازیکن‌ها یکی یکی و به نوبت، هر کدوم یه دونه ماهی از آب بیرون می‌کشن؛ اول از همه هم بازیکنی که تاس ریخته...

مثال: تاس «۱د» رنگ زرد رو نشون می‌ده. اون، ماهی زرد رو از آب بیرون می‌کشه. محشره! بعدش، نفر دست چپیش، یعنی «لیزا»، موفق می‌شه بزرگ‌ترین ماهی زرد رو از آب بیرون بکشه. حالا، نوبت «توبی»ئه اما اون خراب می‌کنه! ماهی‌ای که گرفته، بزرگ هست اما قرمز رنگه! آخر از همه هم «نینا» شانس می‌آره و ماهی رنگین کمون رو از آب بیرون می‌کشه.

اگه تاس، به جای یه رنگ، یه ماهی رو نشون بده چی می‌شه؟! اگه این جوری بشه، بازیکن‌ها، یکی یکی و به نوبت، هر کدوم یه دونه ماهی می‌گیرن. البته این ماهی باید یا یکی از ماهی‌های خود بازیکن باشه یا ماهی رنگین کمون.

مثال: تاس «لیزا» یه ماهی رو نشون می‌ده. اون - که از اول بازی، رنگ بنفش رو انتخاب کرده - حالا باید دنبال یه ماهی بنفش بگرده... ولی متأسفانه یه ماهی سبز گیرش - می‌آد! بازیکن بعدی، یعنی «توبی» وضعش بهتره: اون، یکی از ماهی‌های زرد خودش رو پیدا می‌کنه و بیرون می‌کشه! بعدش، «نینا» هم موفق می‌شه یکی از ماهی‌های قرمز رو از آب بیرون بکشه! «اد» یادش نیست که ماهی‌های سبزش کجا هستن پس سعی می‌کنه ماهی رنگین کمون رو پیدا کنه... اما بدبختانه فقط یه استخون ماهی گیرش می‌آد!

اگه تاس، باله‌ی یه کوسه رو نشون بده چی می‌شه؟! "هشدار کوسه‌ای!" اگه تاس، یه کوسه رو نشون بده، شما با صدای بلند داد می‌زنین "کوسه"! اون وقت، همه‌ی بازیکن‌ها می‌تونن هم‌زمان باهم ماهی‌گیری کنن! هر بازیکنی سعی می‌کنه بزرگ‌ترین ماهی ممکن (از هر رنگی) رو بیرون بکشه. البته توی این شرایط هم هر بازیکنی فقط حق داره یه دونه ماهی رو از آب بیرون بکشه!

کی حق داره پنگوئنش رو حرکت بده؟! اول صبر کنین که همه‌ی بازیکن‌ها ماهی‌هاشون رو بگیرن! اگه شما یه دونه ماهی از رنگ دُرست (همونی که تاس نشون می‌ده) یا یه دونه ماهی رنگین کمون گرفته باشین، اون وقت حق دارین پنگوئن تون رو حرکت بدین. بقیه ی پنگوئن‌ها (که نتونسته ن ماهی بگیرن) سر جاشون می‌مونن! در وضعیت "هشدار کوسه‌ای"، همه‌ی بازیکن‌ها حق دارن پنگوئن شون رو حرکت بدن... مگر این که استخون ماهی از آب گرفته باشن!

برای حرکت دادن پنگوئن‌ها همیشه باید طبق نوبت‌تون عمل کنین، یکی یکی! بازیکنی که تاس ریخته، اول از همه پنگوئنش رو حرکت می‌ده؛ بعدش هم، بقیه‌ی بازیکن‌ها به نوبت، پنگوئن‌هاشون رو حرکت می‌دن...

چه جوری باید پنگوئن‌هامون رو حرکت بدیم؟! وقتی که برای اولین بار اجازه پیدا می‌کنین پنگوئن تون رو حرکت بدین، اون رو توی اولین حفره‌ی «مسیر شنا» قرار- می‌دین. بعدش، بلافاصله شروع به حرکت از همون نقطه می‌کنین.

برای حرکت کردن، دُم ماهی‌ای رو که گرفته‌این، به پنگوئن تون می‌چسبونین. بعدش، پنگوئن تون رو حرکت می‌دین و می‌ذارینش توی حفره‌ای که دقیقاً چسبیده به سر ماهی‌تون! اگه یه پنگوئن، از قبل، توی این حفره باشه، شما از روی اون می‌پرین و پنگوئن خودتون رو توی اولین حفره‌ی خالی بعدی «مسیر شنا» می‌ذارین...

وقتی به صخره‌های یخی گوشه‌های صفحه می‌رسیم، چی کار باید بکنیم؟! به محض این که پنگوئن شما به یه صخره‌ی یخی می‌رسه، باید برش دارین و توی اولین حفره‌ی خالی تو ادامه‌ی «مسیر شنا» (توی یه جهت تازه) قرارش بدین!

مثال: تاس «اد» رنگ قرمز رو نشون می‌ده. اون، یه دونه ماهی بنفش بیرون می‌کشه! پس پنگوئنش همون جایی که هست، می‌مونه! «لیزا» ماهی قرمز متوسط رو گرفته و اون رو به پنگوئنش می‌چسبونه؛ حالا، پنگوئنش رو به اندازه‌ی قَد ماهی‌ش حرکت می‌ده و به حفره‌ی جلوی سر ماهی‌ش می‌بره...

پنگوئن «توبی» - که ماهی رنگین کمون رو گرفته - هم دقیقاً به همون حفره می‌رسه... پس باید از روی پنگوئن «لیزا» بپره! چون حفره‌ی بعدی رو هم پنگوئن «نینا» اشغال کرده، «توبی» از روی این یکی هم می‌پره و به صخره‌ی یخی می‌رسه... بنابراین، «توبی» پنگوئنش رو به اولین حفره‌ی خالی تو ادامه‌ی «مسیر شنا» می‌بره...

پنگوئن «نینا» هم - که کوچک‌ترین ماهی قرمز رو گرفته - به صخره‌ی یخی می‌رسه و بنابراین، بلافاصله می‌ره و توی حفره‌ی خالی بعد از پنگوئن «توبی» می‌شینه...

ماهی‌هایی رو که می‌گیریم، چی کار کنیم؟! توی هر دور از بازی، وقتی که همه‌تون همه‌ی حرکت‌های ممکن پنگوئن‌هاتون رو انجام دادین، دوباره به نوبت، ماهی‌ها رو به صفحه‌ی بازی بر می‌گردونین... این بار هم بازیکنی که تاس ریخته، اول از همه! شما می‌تونین ماهی‌هاتون رو توی هر کدوم از حفره‌هایی که خالی هستن، قرار بدین. بنابراین، می‌بینین که جای ماهی‌ها مُدام تغییر می‌کنه...

و حالا بازیکن بعدی تاس می‌ریزه؟! دقیقاً! و بازی ادامه پیدا می‌کنه تا برسین به...

- **پایان بازی:** اولین پنگوئنی که به نقطه‌ی پایان برسه، بازی رو می‌بره...

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com * شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *

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

* خالق بازی: ادیت گرین - بوتچر * مترجم: کیومرث قنبری آذر *