



شکل های

به

مراجعه

با

را

راهنما



دفتربه داخل جعبه من لعه نمایید.

www.LBmind.com

قتل در آروسا (Mord im arosa)

داستانی جنایی در برجی مرموز برای 2 تا 6 گوش حساس

برای افراد 10 سال به بالا، طراح: آلساندرو زوجینی

در هتل "آروسا" شب شده است. صدای غژ غژ کف زمین، به هم خوردن پنجره‌ها و نیز صداهایی عجیب و غریب به گوش می‌رسد. در پشت این دیوارهای نازک، هیچ صدایی از گوش‌های پشت دیوارها، پنهان نمی‌ماند. ناگهان: بنگ! صدای یک جیغ! و صدای قدم‌هایی که کم‌کم محو می‌شود...

هیچکس چیزی ندیده است! ولی همه، صدای یکدیگر را شنیده‌اند... سرنخ‌هایی از میهمانان هتل در همه طبقه‌ها وجود دارد. اما کدام یک از آن‌ها کشف می‌شوند؟ و کدام‌ها مخفی باقی میمانند؟ اگر نمی‌خواهید اتهام قتل به شما نشانه رود، باید در عوض دیگران را متهم کنید. چون آنچه مسلم است آن است که شواهد انکارناپذیری وجود دارد که در نهایت مجرم را محکوم می‌کند.

قصد و هدف بازی

بازیکن‌ها سوءظن یکدیگر را برمی‌انگیزند: آن‌ها سرنخ‌های خود را (به شکل مکعب‌های کوچک چوبی) در بدنه ساختمان هتل می‌اندازند. اگر گوش خود را تیز کنید قادر خواهید بود حدس بزنید سرنخ در کدام طبقه می‌ایستند. با وجود این اطلاعات می‌توانید دیگر بازیکن‌ها را متهم کرده و ردپای خود را مخفی کنید.

مجرم فردی است که سرنخ‌های مشکوکی را در نزدیکی صحنه جرم به جا گذاشته باشد. بازیکنی که کمترین ظن را برانگیخته باشد، برنده است. اجزاء بازی

1 ساختمان هتل

2 قربانی (مکعب‌های قرمز رنگ)

1 صفحه بازجویی

120 سرنخ در 6 رنگ

هفت طبقه را یکی روی دیگری بر روی طبقه همکف (طبقه صفر) متصل کنید به طوری که ساختمان هتل برپا شود. صفحه بازجویی را کنار آن قرار دهید. هر بازیکن 20 سرنخ از رنگ خود را به عنوان ذخیره روبه‌روی خود می‌گذارد.

سرآغاز: دو جسد در هتل آروسا- و سرنخ‌هایی پراکنده در همه‌جا...

بازیکنی که آخرین نفری بوده است که چاقویی در دست داشته، هر دو قربانی را داخل بدنه هتل می‌اندازد. پس از آن، بازیکن‌ها به نوبت دو تا از سرنخ‌های خود را داخل بدنه می‌اندازند.

توجه: همه بازیکن‌ها باید به دقت گوش دهند تا تشخیص دهند قربانی‌ها و سرنخ‌ها ممکن است روی کدام طبقات بیفتند.

قسمت اصلی بازی: بازجویی

مراحل بازی

قسمت اصلی به دو بخش تقسیم می‌شود: تنها زمانی که هر دو قربانی در مرحله اول پیدا شدند مرحله دوم آغاز می‌شود. حالا بازیکن‌ها به یکدیگر ظنین می‌شوند و تلاش می‌کنند ردپای خود را ببوشانند.

قسمت اول: در جستجوی قربانی‌ها

بازیکنی که آخرین بار در یک هتل بوده، بازی را آغاز می‌کند. بقیه بازیکن‌ها در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌دهند. در هر نوبت آن بازیکن به عنوان یک بازجو عمل می‌کند. یکی از طبقات را با دقت بلند کرده آن را بررسی می‌کند، در این حالت نمایی از محوطه داخل آن طبقه را به نمایش می‌گذارد.

در این شرایط یکی از این دو حالت رخ می‌دهد:

حالت اول: بازجو در طبقه آشکار شده، قربانی‌ای پیدا نمی‌کند. اما اگر سرنخی پیدا کند آن‌ها را برمی‌دارد. سپس قسمت‌های جدا شده ساختمان را دوباره سرچایش برمی‌گرداند و تمام سرنخ‌هایی که بیرون آورده بود را دوباره یکی پس از دیگری داخل بدنه می‌اندازد.

بازجویی بی‌دقت: از آنجایی که بازجو در مکان اشتباهی به دنبال قربانی‌ها بود، حالا خود او سرنخ دیگری به جا می‌گذارد: او یکی (دیگر) از سرنخ‌هایش را از ذخیره خود داخل بدنه می‌اندازد.

نکته: باید همواره طبقه مورد نظر خود را با کمک دو دست جدا کنید، طوری که یکی از دست‌ها طبقات پایین‌تر را نگه دارد. اگر با وجود این کار سرنخ‌ها از ساختمان هتل بیرون افتادند، این سرنخ‌ها را در انتهای آن نوبت به داخل بدنه بیاندازید.

حالت دوم: حتماً یک قربانی در طبقه آشکار شده وجود دارد. بازجو این قربانی را در فضای مربوطه از صفحه بازجویی قرار می‌دهد و در نتیجه این طبقه را به عنوان یک صحنه جرم علامت می‌زند. اگر هر دو قربانی در یک طبقه باشند، هر دو قربانی در یک فضا از صفحه بازجویی قرار می‌گیرند. در این حالت، تنها یک صحنه جرم داریم.

توضیح تصویر: در این مثال، دو صحنه جرم در طبقات 3 و 5 قرار دارند.

آیا سرنخ‌هایی از دیگر بازیکن‌ها در صحنه جنایت وجود دارد؟ اوضاع بسیار مشکوک است...!!!

این موضوع را بلافاصله در صفحه بازجویی ثبت کنید: بازیکن‌هایی که "گیر افتاده‌اند" به ازای هر سرنخی از آن‌ها در صحنه جنایت باید یک سرنخ از ذخیره خود در طبقه مربوطه در صفحه بازجویی قرار دهند. با این حال بازجو سرنخ‌های خود را "نادیده" می‌گیرد: هیچ کدام از سرنخ‌های خود را روی صفحه بازجویی نمی‌گذارد.

پس از آن بازجو تمام سرنخ‌های موجود در طبقه‌ای که مورد بازجویی قرار گرفته را خارج می‌کند، دوباره طبقات را سر جای خود می‌گذارد و تمام سرنخ‌هایی که بیرون آورده را یکی پس از دیگری داخل بدنه می‌اندازد.

2

هنگامی که هر دو قربانی پیدا شدند، جستجو برای یافتن قربانی‌ها به پایان می‌رسد. نکته: هر بازیکنی که سرنخ‌ها را داخل بدنه می‌اندازد همواره رنگ آن‌ها را نام می‌برد، به این ترتیب دیگر بازیکن‌ها می‌توانند بدون زحمت، جریان را دنبال کنند. به یاد داشته باشید: سرنخ‌ها تنها از ذخیره بازیکن‌ها روی صفحه بازجویی قرار می‌گیرند. تمام سرنخ‌هایی که در هتل پیدا شده‌اند در انتهای نوبت به داخل بدنه برگردانده می‌شوند.

توضیح تصویر:

طبقه پنجم آشکار شده است.

سرنخ‌ها از ذخیره

بازیکن با رنگ زرد، قربانی - نه سرنخ‌ها- را روی صفحه بازجویی قرار می‌دهد. بازیکن با رنگ آبی باید دو سرنخ از ذخیره خود را روی صفحه بازجویی قرار دهد.

قسمت دوم: ظنین شدن به دیگر بازیکن‌ها یا پنهان کردن ردپای خود

بازیکن‌ها به نوبت به بازی ادامه می‌دهند. در نوبت خود شما به عنوان بازجو یکی از این دو حرکت را انتخاب می‌کنید:

ظنین شدن به دیگر بازیکن‌ها

پنهان کردن ردپای خود

بازجو همواره قبل از آن‌که حرکتی انجام دهد، بلند نام حرکتی که انتخاب کرده را می‌گوید.

ظنین شدن به دیگر بازیکن‌ها:

بازجو یک یا چند بازیکن که به آن‌ها مظنون است را نام می‌برد. سپس طبقه‌ای را که انتظار دارد سرنخ‌هایی از افراد مظنون در آن‌ها پیدا کند را آشکار می‌کند.

حالا این طبقه مورد بررسی قرار می‌گیرد:

هر بازیکن مورد ظن به ازای هر سرنخی از او که در طبقه آشکار شده قرار داشته باشد، باید یک سرنخ از ذخیره خود در طبقه مربوطه از صفحه بازجویی قرار دهد. حالا بازجو همه سرنخ‌ها از طبقه آشکار شده را برداشته، طبقات را سر جای خود می‌گذارد و همه سرنخ‌هایی که بیرون آورده را یکی پس از دیگری درون بدنه می‌اندازد.

بازجویی بی‌دقت: به ازای هر بازیکن مورد ظنی که سرنخی در طبقه آشکار شده نداشته باشد، بازجو باید یک سرنخ اضافی از ذخیره خود را داخل بدنه بیاندازد. مثال: بازجو با رنگ زرد به بازیکن‌های طوسی و آبی در طبقه سوم ظنین می‌شود، در واقع دو سرنخ طوسی آنجا قرار دارد ولی هیچ کدام از سرنخ‌ها آبی نیست. بازیکن با رنگ طوسی دو سرنخ از ذخیره خود را در فضای طبقه سوم صفحه بازجویی قرار می‌دهد. بازیکن زرد رنگ از روی اشتباه به بازیکن آبی ظنین شده است. به دلیل این تهمت، بازیکن زرد باید یکی دیگر از سرنخ‌هایش را از ذخیره خود به داخل بدنه ساختمان که دوباره طبقات آن سر جای خود قرار گرفته‌اند، بیاندازد. همه این حرکات به نفع بازیکن قهوه‌ای است: او مورد ظن قرار نگرفته و نباید سرنخی روی صفحه بازجویی بگذارد.

توضیح تصویر:

طبقه سوم آشکار شده

ذخیره طوسی

صفحه بازجویی

ذخیره زرد

مورد خاص "طبقه همکف": اگر می‌خواهید بازرسی موفقیت آمیزی از طبقه همکف داشته باشید، حداقل یکی از سرنخ‌های شما باید آنجا باشد. اگر اینطور است، با طبقه همکف نیز مانند سایر طبقات رفتار می‌شود. اگر هیچ کدام از سرنخ‌های بازجو در طبقه همکف نباشد، حالت‌های زیر پیش می‌آید:

هیچ سرنخی از افراد مورد ظن روی صفحه بازجویی قرار نمی‌گیرد.

بازجو به ازای هر بازیکنی که به آن‌ها شک کرده، از ذخیره خود سرنخ برداشته داخل بدنه می‌اندازد.

بر طبق روال، او هر سرنخی که در طبقه آشکار شده (طبقه همکف) پیدا کرده را به درون بدنه برمی‌گرداند.

پنهان کردن ردپای خود:

اگر هر کدام از سرنخ‌های خود شما روی صفحه بازجویی باشد، می‌توانید به عنوان بازجو آن‌ها را از روی صفحه بردارید.

بازجو به انتخاب خود یکی از طبقات را آشکار می‌کند. او سرنخ‌های خود را در آن طبقه می‌شمارد. سپس می‌تواند سرنخ‌های خود را از روی صفحه بازجویی از فضای همان طبقه به تعداد سرنخ‌های خود (نه بیشتر) در آن طبقه از ساختمان هتل، بردارد و آن‌ها را به ذخیره خود بازگرداند.

حالا همه سرنخ‌ها در طبقه آشکار شده را برمی‌دارد، طبقات را سر جای خود می‌گذارد و سرنخ‌هایی که بیرون آورده را یکی بعد از دیگری داخل بدنه برمی‌گرداند.

حرکت بی‌دقت: اگر هیچ کدام از سرنخ‌های او در طبقه آشکار شده نباشد، بازجو یکی دیگر از سرنخ‌های خود را از ذخیره‌اش به داخل بدنه می‌اندازد.

سرانجام کار: مجرم و برنده

بازی به پایان می‌رسد

به محض آن‌که **10** سرنخ از یکی از بازیکن‌ها روی صفحه بازجویی قرار بگیرد، یا

به محض آن‌که یکی از بازیکن‌ها دیگر هیچ سرنخی در ذخیره‌اش نداشته باشد.

ممکن است در اواخر بازی چنین حالتی رخ دهد که بازیکنی مجبور شود سرنخ‌های بیشتری از آنچه در ذخیره‌اش دارد، روی صفحه بازجویی قرار دهد. در این شرایط سرنخ‌های مورد نیاز را از طبقه آشکار شده از ساختمان هتل برمی‌دارد.

حالا مجرم و برنده بازی مشخص می‌شوند. سرنخ‌ها روی صفحه بازجویی به صورت زیر امتیاز بدگمانی می‌گیرند:

هر سرنخی که در صحنه جنایت قرار داشته باشد **3** امتیاز بدگمانی

هر سرنخی که در همسایگی صحنه جنایت قرار داشته باشد **2** امتیاز بدگمانی

سرنخ‌های دیگر هر کدام **1** امتیاز بدگمانی

بازیکنی که بیشترین امتیاز بدگمانی را آورده باشد به عنوان مجرم محکوم می‌شود. به بازیکنی که کمترین امتیاز بدگمانی را آورده باشد می‌توان به عنوان برنده تبریک گفت. بازی ممکن است چندین مجرم یا برنده داشته باشد.

مثال: بازیکن آبی قاتل است! او بازی را با **21** امتیاز بدگمانی به پایان می‌برد: **2** سرنخ آبی در صحنه‌های جنایت هستند (**6** امتیاز بدگمانی = 2×3). **6** سرنخ آبی در

همسایگی صحنه‌های جرم قرار دارند (**12** امتیاز بدگمانی = 6×2). **3** سرنخ آبی دیگر نیز در سایر طبقات هستند (**3** امتیاز بدگمانی = 3×1). بازیکن قهوه‌ای با تنها **9**

امتیاز بدگمانی، بی‌گناهترین بازیکن است. او برنده می‌شود و بلافاصله به مقام ناظر اصلی ارتقا می‌یابد.