



«ریف رف / Riff Raff»

«حفظ تعادل کشتی در دلِ توفانِ سهمگین...»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، هشت سال به بالا)

(کاندیدای بهترین بازی سال ۲۰۱۳ و برنده‌ی جایزه‌ی "بازی خوب / Spiel Gut" از کمیته‌ی عالی بازی و اسباب بازی آلمان)

"دزدهای دریایی"، کوچک‌ترین گرفتاری "ناخدا بولزای" هستن! اون کلی خطر کرده و همه‌ی محموله‌ش رو - مخفیانه و با هزار بدبختی - تو قسمت‌های مختلف دکل کشتی جاداده تا دست هیچ "خلافکارِ پاچوبی‌ای" به‌ش نرسه! با یه همچین حرکت خفن و غیرعادی‌ای برای حفظ امنیت محموله، بعضی از ملوان‌های کارگشته و سرد و گرم چشیده، وسط دکل کشتی، یه لنگه پا مونده‌ن و به سختی می‌تونن تعادل خودشون رو حفظ کنن! توی این وضعیت (که انگار اختیار کشتی افتاده دست جنّ و پری‌های دریایی!) همه چی شروع می‌کنه به لیز خوردن و این ور و اون ور رفتن؛ تا جایی که کل کشتی تو خطرِ واژگون شدن تو امواج متلاطم قرار می‌گیره! ولی تو یه چشم به هم زدن، بهترین ملوانِ ناخدا بولزای، بار در حال سقوط رو رو هوا می‌گیره...

محتویات جعبه‌ی بازی (شکل‌های صفحه‌ی ۱): یک کشتی چوبی شامل ۱۰ قطعه (برای روش ساختن کشتی، مراجعه کنین به صفحه‌های ۲ و ۳)؛ ۴۰ تا کارت بازی در ۴ رنگ مختلف؛ ۳۲ تا آیتم محموله (۴ سری از ۸ تا آیتم مختلف)؛ ۲ تا پایه‌ی موج.

چیدمان شروع بازی (شکل‌های صفحه‌ی ۲ و ۳):

- (A) ۲ تا پایه‌ی موج رو تا کنین و بذارین شون داخل جعبه‌ی بازی...
- (B) حلقه‌ی چوبی رو بذارین روی حفره‌ی که در قسمت بالایی موج‌ها به وجود اومده...
- (C) مفصل آلاکُنگی رو بذارین روی حلقه‌ی چوبی؛ طوری که گوی‌اش، داخل حفره معلق بشه و دو تا میله‌ی کوچکش، توی شیارهای دور حلقه‌ی چوبی قرار بگیرن...
- (D) بدنه‌ی کشتی رو روی مفصل آلاکُنگی قرار بدین...
- (E) دکل کشتی رو از بالا، توی بدنه‌ی کشتی فرو کنین...
- (F) یه دونه میله‌ی کوچک فرو کنین توی پایین‌ترین حفره‌ی روی دکل کشتی...
- (G) پایین‌ترین بازوی دکل رو (که با عددهای ۵ و ۶ که روش نوشته شده، مشخص می‌شه) روی این میله‌ی کوچک بذارین...
- (H) مراحل E و F رو برای بازوی وسط (عددهای ۷ و ۸) و بازوی بالایی (عددهای ۹ و ۱۰) هم تکرار کنین...

کشتی رو بذارین وسط میز... و... بفرمایین، بازی رو شروع کنین...

هر بازیکن، مجموعه‌ی کارت‌های یه رنگ مشخص رو بر می‌داره؛ به اضافه‌ی ۸ آیتم چوبی مختلف (قایق، بشکه، بطری، جعبه، ملوان، تخته پاره، موش و صندوقچه) که می‌چیندشون جلوی روی خودش؛ به شکلی که همه بتونن ببینن... در بازی دو نفره، هر بازیکن، دو سری از آیتم‌های چوبی بر می‌داره (۲ تا قایق، ۲ تا بشکه، ۲ تا بطری و همین‌طور الی آخر)...

هدف بازی: اولین بازیکنی که بتونه همه‌ی ۸ تا آیتم محموله (قطعات چوبی)ش رو سوار کشتی بکنه، برنده‌ی بازی می‌شه...

چگونگی بازی:

بازی با کارت‌ها - تعیین ناخدا: قبل از شروع دور اول بازی، مُسِن‌ترین بازیکن، "ناخدا" می‌شه... در شروع هر دور از بازی، هر بازیکن، یکی از کارت‌های خودش رو انتخاب می‌کنه و به پشت، می‌ذاره روی میز، جلوی روی خودش. بعدش، همه‌ی بازیکن‌ها هم زمان کارت‌هاشون رو رو می‌کنن.

بازیکنی که بالاترین کارت رو بازی کرده، بلافاصله، به عنوان ناخدای جدید انتخاب می‌شود... اگر عدد کارت‌های چندتا بازیکن باهم مساوی باشد، ناخدای فعلی تصمیم می‌گیرد که کدام شون، ناخدای جدید می‌شود و در واقع، اولین نفری می‌شود که محموله‌ش رو سوار کشتی می‌کنه... دور جدید بازی، با ناخدای جدید شروع می‌شود (و بعدش، نوبت به بازیکنی می‌رسد که بالاترین کارت بعدی رو بازی کرده بوده) و همین‌طور الی آخر... اگر چندتا بازیکن، عددهای مساوی داشته باشن، ناخدا تصمیم می‌گیرد که بازیکن‌ها به چه ترتیبی بازی کنن... بعد از این که همه‌ی بازیکن‌ها نوبت‌شون رو بازی کردن، به دور بازی تموم می‌شود... کارت‌های بازی شده، سر جاشون باقی می‌مونن و دیگه به بازی بر نمی‌گردن؛ که معنی‌ش اینه که هر کارت، برای هر بازیکن، در طول بازی فقط به بار مورد استفاده قرار می‌گیره...

بار زدن کشتی: نوبت تون که می‌شه، یکی از قطعات (آیتم‌های) چوبی تون رو انتخاب می‌کنین و می‌ذارینش توی کشتی... عدد روی کارت بازی شده، نشون می‌ده که قطعه‌ی چوبی رو توی کدوم قسمت از کشتی باید بذارین... اگر قسمتی از بازوی دکل باشه (۵ تا ۱۰) و دست کم به قطعه‌ی چوبی دیگه هم، از قبل، اون جا بوده باشه، اون وقت شما اجازه دارین ۲ تا قطعه تو اون قسمت سوار کنین، یکی بعد از دیگری! قبل از ادامه دادن نوبت تون، باید اعلام کنین که به آیتم می‌خواین بار بزنین یا ۲ تا... و دیگه در طول نوبت تون، نمی‌تونین تصمیم تون رو عوض کنین! اگر در حین اولین تلاش تون برای بار زدن، محموله از کشتی بیفته پایین، دیگه نمی‌تونین برای بار زدن دومین قطعه هم تلاش کنین!

قوانین سوار کردن بار در کشتی:

- هر قطعه‌ی چوبی انتخاب شده‌ای می‌تونه، با استفاده از به دست یا هر دو دست، روی کشتی گذاشته یا از کشتی آویزون بشه...
- محموله می‌تونه از کناره‌های کشتی بیرون برزده ولی نمی‌تونه توی قسمت‌های دیگه‌ی کشتی (بخز قسمت‌هایی که کارت تعیین می‌کنه) بره...
- بازیکن، در هنگام بار زدن، اجازه نداره قطعات چوبی‌ای رو که از قبل وجود دارن، با دست لمس کنه ولی می‌تونه به کمک همون قطعه‌ای که داره سوار کشتی می‌کنه، این‌ور و اون‌ور شون کنه...

نجات محموله: اگر محموله از کشتی بیفته پایین، نوبت تون بلافاصله تموم می‌شه! باید سعی کنین هر قطعه‌ای رو که می‌افته، بگیرین! هر قطعه‌ای رو که بتونین بگیرین (با یک یا دو دست)، از بازی بیرون گذاشته می‌شه... البته اگر فقط قطعه‌ای رو که همین الان سوار کرده‌ین، بگیرین، فایده نداره!!

از دست دادن محموله: به عنوان بازیکن فعال بازی (یعنی بازیکنی که الان نوبت‌شیه!) باید هر کدوم از قطعه‌های سقوط کرده‌ای رو که نتونسته‌ین بگیرین، بذارین جلوی روی خودتون... و باید اون‌ها رو بعداً در طول بازی، دوباره سوار کشتی کنین! اگر فقط همون قطعه‌ای رو که همون موقع داشته‌ین بار می‌زده‌ین و سقوط کرده، بگیرین، باید بذارینش جلوی روی خودتون و باز تو نوبت‌های بعدی، بذارینش توی کشتی!!

شروع دور جدید بازی: بعد از اون که همه‌ی بازیکن‌ها، یکی بعد از دیگری، نوبت‌شون رو بازی کردن، به دور جدید شروع می‌شه... هر بازیکنی، یکی- از کارت‌های باقی‌مونده‌ی دست‌ش رو بازی می‌کنه و می‌ذارش روی کارت (کارت‌های) بازی شده‌ی قبلی‌ش؛ به شکلی که فقط همین کارت آخری قابل دیدن باشه... ناخدای دور قبل، فعلاً تو مقامش می‌مونه تا وقتی که همه‌ی کارت‌های جدید، رو بشن... حالا، بازیکنی که بالاترین کارت رو بازی کرده، به عنوان ناخدای جدید انتخاب می‌شه... اگر عدد کارت‌های چندتا بازیکن باهم مساوی باشه، ناخدای دور قبلی تصمیم می‌گیرد که کدوم یکی از این مساوی‌کنندگان (!!!)، ناخدای جدید می‌شه!

پایان بازی و برنده: اگر یکی از بازیکن‌ها، در پایان نوبت‌ش، هیچ قطعه‌ی (آیتم) چوبی‌ای جلوی روی خودش نداشته باشه، بازی تموم می‌شه و اون بازیکن، برنده‌ی بازیه! (اون دور بازی هم دیگه ادامه پیدا نمی‌کنه!) همچنین، اگر ۱۰ دور بازی انجام بشه و هیچ بازیکنی نتونه از شر همه‌ی قطعه‌های چوبی‌ش خلاص بشه، بازی تموم می‌شه! اون وقت، بازیکنی که کم‌ترین آیتم چوبی براش باقی‌مونده باشه، برنده‌ست؛ که البته ممکنه چند نفر، هم‌زمان این شرایط رو داشته باشن... در بازی دو نفره، بعد از بازی شدن همه‌ی کارت‌ها، بازیکن‌ها کارت‌هاشون رو بر می‌گردونن به دست‌هاشون و بازی رو ادامه- می‌دن... اگر هیچ کدوم از بازیکن‌ها نتونن (حتی بعد از دور دوم و بازی شدن همه‌ی کارت‌ها) از شر همه‌ی قطعات چوبی‌شون خلاص بشن، بازی تموم- می‌شه...

* * * * *

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

* خالق بازی: کریستوف کانتز لِر (۲۰۱۲) * مترجم: کیومرث قنبری آذر *