

GEISTES BLITZ 2.0



دومین بازی سریع

برای ۲ تا ۸ بازیکن، ۸ سال به بالا
زمان بازی: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه

طراحی شده توسط:

ژاک زیمه

بازی حمله‌ی ارواح (2) این قابلیت را دارد که به طور مستقل بازی شود یا این که با بازی حمله‌ی ارواح ترکیب شده و بازی جدیدی را به نام «حمله‌ی ارواح + حمله‌ی ارواح (2)» به وجود بیاورد.

اجزاء بازی:



خانم روح



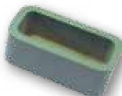
حوله



قورباغه



بُرس



وان



۶۰ کارت بازی

آماده سازی

۵ آیتم بازی را در وسط میز بازی بچینید. کارت های بازی را بُر بزنید و به پشت، بر روی میز بگذارید.

قوانین اصلی: آیتم را بقاپید!

چگونگی بازی

یکی از بازیکن‌ها، اولین کارت را بر می‌گرداند به طوری که بقیه‌ی بازیکن‌ها هم زمان بتوانند آن را ببینند. اکنون هر بازیکن باید سعی کند که به سرعت برق، آیتم مورد نظر را فقط با یک دست بقاپد! آیتم درست، آیتمی است که در تصویر روی کارت، با رنگ اصلی خودش دیده شود؛ مثلاً «بُرس آبی» یا «حوله‌ی قرمز» (شکل ۲). اگر هیچ یک از آیتم‌ها در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده نشود، بازیکن‌ها باید آیتمی را بر دارند که نه خودش و نه رنگ اصلی‌اش، هیچ کدام در تصویر روی کارت دیده نمی‌شوند.

مثال: (شکل ۳) این تصویر، یک روح خاکستری و یک بُرس قرمز را نشان می‌دهد. در بین آیتم‌ها، روح خاکستری یا بُرس قرمز وجود ندارد بنابراین شما باید «قورباغه‌ی سبز» را بقاپید! زیرا نه خودش و نه رنگ اصلی‌اش (سبز) در تصویر روی کارت دیده نمی‌شوند.

اگر شما آیتم درست را برداشته باشید، کارت مربوط به آن را به عنوان جایزه برداشته و در مقابل خود قرار می‌دهید. آیتم قاپیده شده دوباره به میز بازی برمی‌گردد. سپس یکی دیگر از بازیکنان، کارت بعدی را بر می‌گرداند.

قوانین بازی پیشرفته

الف) قورباغه‌ی سخنگو! اگر تصویر روی کارت، قورباغه را نشان بدهد، بازیکنان نباید آیتم مورد نظر را «بر دارند» بلکه باید نام آن را فریاد بزنند! (شکل ۴): جواب صحیح، فریاد زدن نام «وان حمام» خاکستری رنگ است (و نه «برداشتن آن»)

وان



Geistin

ب) قورباغه به دو زبان حرف می‌زند! اگر قورباغه یا هر آیتم دیگری در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش دیده شود، شما باید نام آیتم درست را به یک زبان خارجی فریاد بزنید! جواب صحیح فریاد زدن کلمه‌ی «Geistin» یا «Ghostess» است! (نباید بگویید «روح»!)

اگر هیچ یک از دو آیتم در تصویر روی کارت با رنگ اصلی خودش نشان داده نشده باشد، باید نام آیتم درست را به زبان فارسی فریاد بزنید!

قبل از شروع، بازیکنان باید زبان خارجی مورد استفاده در بازی را انتخاب کنند! لیست نام آیتم‌ها به چهار زبان مختلف داخل دفترچه‌ی راهنما موجود است.

ج) چه چیزی با حوله خشک شده است؟! اگر تصویر روی کارت، حوله را نشان بدهد، شما باید دنبال آیتمی بگردید که هم رنگ حوله‌ی درون تصویر باشد. اگر پای قورباغه هم در میان باشد، باید نام آیتم درست را فریاد بزنید! در غیر این صورت، آیتم را بقاپید.



جواب درست برس است

مثال‌هایی برای بازی پیشرفته

برس

مثال: وجود حوله با رنگ آبی در تصویر (که هم رنگ برس است) + وجود قورباغه: جواب درست، فریاد زدن نام «برس» است.



Handtuch



مثال: وجود حوله با رنگ خودش در تصویر + وجود قورباغه: جواب درست، فریاد زدن نام «حوله» است به زبان خارجی (مثلاً «Handtuch» یا «Towel»!)

توجه! هر بازیکن فقط یک فرصت برای اشاره به جواب درست دارد. اگر یکی از بازیکن ها...

- فریاد بزند در حالی که باید آیتم را بر می داشته... **یا**
 - آیتم را بردارد در حالی که باید فریاد می زده... **یا**
 - یک آیتم نا درست را بردارد یا نام آیتم نا درست را فریاد بزند... **یا**
 - یک آیتم را بردارد و نام یک آیتم را فریاد بزند ...
- باید یکی از کارت هایی را که بُرده است، پس بدهد (به شرط آن که چیزی بُرده باشد)

بازیکنی که در این نوبت، آیتم درست را برداشته باشد یا نام آیتم درست را فریاد زده باشد، این کارت (یا کارت های) پس داده شده را نیز به عنوان جایزه ی اضافی برای خود بر می دارد.

اگر همه ی بازیکنان اشتباه کرده باشند، هیچ کس کارتی را بر نمی دارد بلکه هر بازیکن یکی از کارت های خود را پس می دهد که به همراه کارت اصلی برگردانده شده، یک «فوق جایزه» را تشکیل می دهند. سپس بازیکن بعدی، کارت بعدی را بر می گرداند و اگر کسی جواب درست بدهد، کارت برگردانده شده را به همراه همه ی کارت های «فوق جایزه» می بُرد!

پایان بازی

بازی وقتی به پایان می رسد که همه ی کارت ها برگردانده شده باشند. بازیکنی که بیشترین کارت را بُرده و در مقابل خود داشته باشد، برنده ی بازی است.

Author: Jacques Zeimet • Illustration: Gabriela Silveira • Translation: Sybille Et Bruce Whitehill

ارائه ای از سرزمین ذهن زیبا
مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر
تنظیم راهنمای فارسی: مجید علی نژاد

www.LBMiND.com
Telegram.me/LBMiND
Instagram.com/LBMiND

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D - 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



آماده سازی

آیتم های بازی GeistesBlitz (گروه قصر) و آیتم های بازی GeistesBlitz (۲) (گروه حمام) را در دو دسته ی مُجزاً رو به روی هم، وسط میز بازی بچینید! برای یک بازی معمولی، نیمی از کارت های هر بازی را بردارید و باهم بُر بزنید و به پشت، در کنار آیتم ها بگذارید.

چگونگی بازی

کارت اول را برگردانید و در میان دو دسته ی آیتم ها بگذارید! به طور کلی، همه ی قوانین مربوط به هر دو بازی، در این بازی سوّم نیز اجرا می شود. وقتی کارتی با آیتم های گروه قصر بر می گردد، شما باید در بین آیتم های گروه قصر به دنبال جواب درست بگردید و وقتی کارتی با آیتم های گروه حمام بر می گردد، شما باید در بین آیتم های گروه قصر به دنبال جواب درست بگردید.

آن چه که تصویر روی کارت نشان می دهد...

آن چه که شما باید انجام بدهید...

- آیتمی را با رنگ اصلی خودش نشان می دهد
- هیچ آیتمی را با رنگ اصلی اش نشان نمی دهد
- قورباغه یا کتاب را نشان می دهد
- نام آیتم درست را فریاد بزنید!
- نام آن آیتم را به زبان خارجی فریاد بزنید!
- آیتمی را که به رنگ حوله ی درون تصویر است، بر دارید!

قانون جدید بازی ترکیبی:

پرش به اتاق دیگر

اگر تصویر روی کارت، یکی از آیتم ها را با رنگ اصلی اش نشان دهد، شما نباید دنبال آن آیتم بگردید بلکه باید هم رنگ آن را از گروه دیگر آیتم ها بر دارید.



مثال: وجود قورباغه در تصویر + وجود بُرس با رنگ اصلی اش (آبی): جواب درست، فریاد زدن نام «کتاب»
(هم رنگ بُرس در گروه دیگر آیتم ها) به زبان خارجی است
(«Buch» یا «Book» مثلاً)



Frosch

Handtuch

Geistin

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasma

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)