



«پدیدآورنده‌ی بازی: **Kris Burm** / مترجم: **کیومرث قنبری آذر**»

«محصولی از کمپانی "**HUCH & Friends**" آلمان / ارائه‌ای از "**سرزمین ذهن زیبا**"»

(۲ بازیکن؛ ۱۲ سال به بالا؛ ۳۰ تا ۶۰ دقیقه)

✳ **پیش درآمد:**

عجیب است! صفحه‌ی بازی مُدام کوچک‌تر و کوچک‌تر می‌شود و هردو بازیکن، با یک‌سیری "گوی" بازی می‌کنند! شاید کمی طول بکشد تا عادت کنید اما وقتی که یاد بگیرید "گوی" درست را در جای درست و در زمان درست بازی کنید، کنترل بازی را در دست خواهید گرفت...

* اجزاء بازی:

- ۶ گوی مرمربن سفید، ۸ گوی مرمربن خاکستری و ۱۰ گوی مرمربن سیاه

- ۴۹ حلقه‌ی سیاه‌رنگ

- یک کیسه‌ی پارچه‌ای و کتابچه‌ی قوانین بازی

* هدف بازی و برنده:

برای برنده شدن، شما باید تلاش کنید که

- یا از هر رنگ، ۳ گوی به دست بیاورید (در مجموع، ۹ گوی)...

- یا ۴ گوی سفید به دست بیاورید...

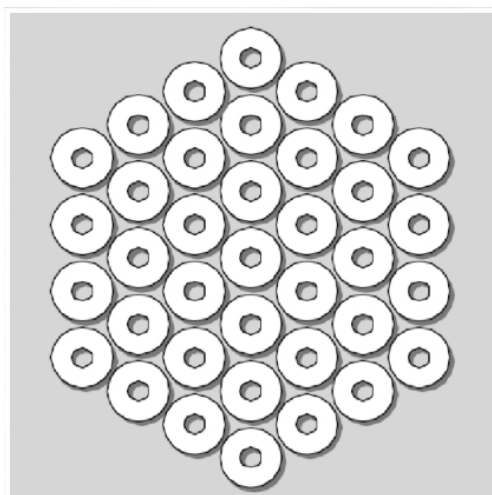
- یا ۵ گوی خاکستری به دست بیاورید...

- یا ۶ گوی سیاه به دست بیاورید...

هر بازیکنی که زودتر از رقیب، به یکی از این ۴ هدف برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

* چیدمان آغاز بازی:

۱) برای بازی معمولی "زرتز" فقط به ۳۷ حلقه نیاز دارید. وقتی که کاملاً حرفه‌ای شدید، می‌توانید از ۱۲ حلقه‌ی باقی‌مانده، برای ساختن صفحه‌ای بزرگ‌تر و پیچیده‌تر استفاده کنید. با کنارهم گذاشتن حلقه‌ها، یک صفحه‌ی بازی شش‌ضلعی تشکیل دهید:



▲ صفحه‌ی بازی "زرتز" در آغاز بازی ▲

۲) گوی‌های سفید، خاکستری و سیاه، در کنارهم "مخزن" را تشکیل می‌دهند. "مخزن" باید در دسترس هر دو بازیکن باشد و هر دو می‌توانند از آن استفاده کنند. هیچ‌کدام از گوی‌ها - تا قبل از تصاحب شدن - به هیچ‌یک از بازیکنان تعلق ندارند!

۳) آغازکننده‌ی بازی را به قید قرعه انتخاب کنید.

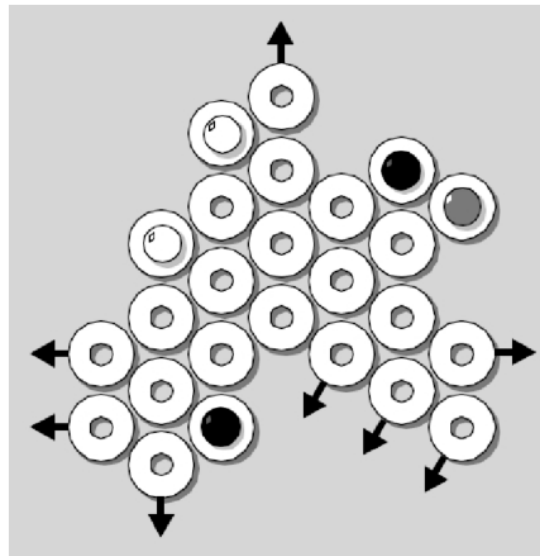
*** انجام یک حرکت:**

هر بازیکن، در نوبت خود، باید یکی از این ۲ عمل را انجام دهد:

- ۱) یک گوی، از مخزن برداشته و در صفحه‌ی بازی بگذارد و سپس یکی از حلقه‌ها را از صفحه جدا کند.
- ۲) یک یا چند گوی را تصاحب کند.

*** عمل یک: گذاشتن یک گوی در صفحه:**

- ۱) در نوبت خود، یکی از گوی‌ها را -مطلقاً به دلخواه خود- انتخاب کنید و آن را بر روی یکی از حلقه‌های خالی صفحه -بازهم به دلخواه خود- قرار دهید. برای انتخاب گوی و حلقه‌ی خالی، هیچ محدودیتی وجود ندارد!
- ۲) پس از گذاشتن گوی، باید یکی از حلقه‌های "آزاد" را از صفحه جدا کرده و از بازی خارج کنید. حلقه‌ی "آزاد"، حلقه‌ای است که نه تنها هیچ گویی بر روی آن گذاشته نشده است بلکه در "کناره"ی صفحه‌ی شش ضلعی نیز قرار دارد و خارج کردنش، باعث برهم خوردن چیدمان سایر حلقه‌ها نمی‌شود:



▲ فقط و فقط حلقه‌هایی را که با پیکان‌های سیاه‌رنگ مشخص شده‌اند، می‌توان از صفحه جدا کرد ▲

- ۳) گذاشتن گوی و برداشتن حلقه، روی هم یک حرکت محسوب می‌شوند و شما در نوبت خود باید هر دوی آن‌ها را با هم و پشت سرهم انجام دهید. البته ممکن است حالتی پیش بیاید که بازیکن نتواند هیچ حلقه‌ی آزادی در صفحه پیدا کند؛ در چنین حالتی، نوبت بازیکن، با قرار دادن گوی به پایان می‌رسد.

می‌توانید از حلقه‌هایی که خارج می‌کنید، به عنوان پایه‌ای برای گوی‌هایی که تصاحب می‌کنید، استفاده کنید!

*** عمل دو: تصاحب یک یا چند گوی:**

- ۱) "تصاحب"، یک عمل "اجباری" است؛ اگر بازیکن در شرایط "تصاحب" یک یا چند گوی قرار بگیرد، **حتماً باید** آن یک گوی یا همه‌ی آن چند گوی را تصاحب کند.

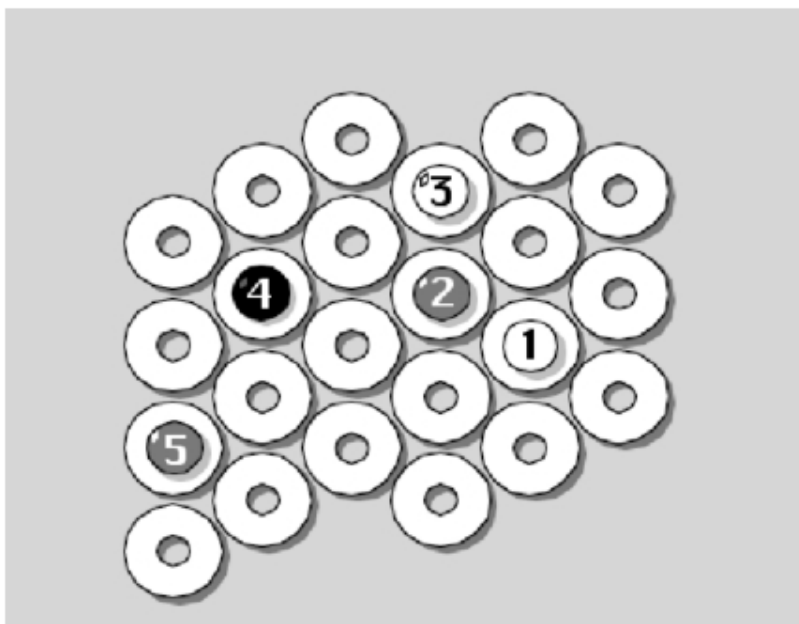
۲) برای تصاحب یک گوی، باید با یک گوی دیگر، از روی آن بپرید (مثل بازی چکرز)! فقط گوی‌های مجاور (چسبیده به هم) می‌توانند از روی یکدیگر بپرند. عمل پریدن می‌تواند در هر جهتی اتفاق بیفتد به شرط آن که یک حلقه‌ی خالی، دقیقاً پشت سر گویی که می‌خواهد تصاحب کنید، وجود داشته باشد.

۳) رنگ گوی‌ها و این که کدام بازیکن آن‌ها را بر روی صفحه قرار داده، مطلقاً هیچ تأثیری بر تصاحب آن‌ها ندارد!

* مثال: شما، یک گوی سفید در صفحه قرار می‌دهید. چند نوبت بعد، حریف، یک گوی خاکستری را کنار آن می‌گذارد. پشت سر هر دوی این گوی‌ها، یک حلقه‌ی خالی وجود دارد. حالا شما می‌توانید بین دو "تصاحب" ممکن، تصاحب سودمندتر را انتخاب کنید: با گوی سفید، از روی گوی خاکستری بپرید و گوی خاکستری را تصاحب کنید یا برعکس!

۴) اگر بعد از پریدن از روی یک گوی، امکان پریدن از روی یک گوی دیگر نیز وجود داشت، باید این پرش را نیز انجام دهید و گوی (گوی‌های) بعدی را نیز تصاحب کنید. لازم نیست جهت پرش دوم حتماً با جهت پرش اول، یکی باشد ولی گوی پرش‌کننده حتماً باید در هم‌همی دو یا چند پرش متوالی، ثابت باشد.

۵) اگر هم‌زمان، امکان تصاحب چند گوی یا چند سری گوی‌های مختلف برای شما پیش بیاید، می‌توانید آزادانه انتخاب کنید که کدام گوی یا گوی‌ها را تصاحب کنید!



▲ در این مثال، ۴ امکان مختلف برای شما وجود دارد: ▲

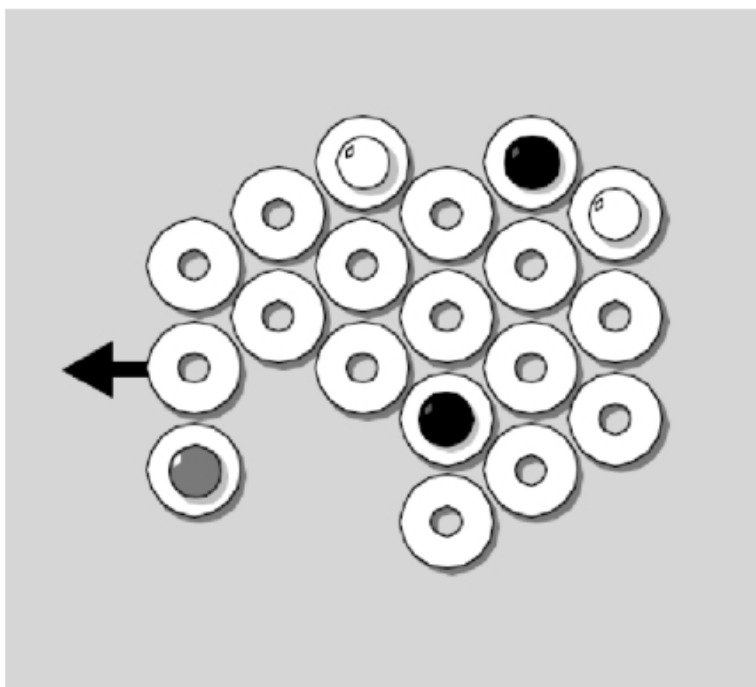
▲ با گوی ۱، گوی ۲ و گوی ۳ را تصاحب کنید! / یا / با گوی ۱، گوی ۲، گوی ۴ و گوی ۵ را تصاحب کنید! / یا / ▲

▲ با گوی ۲، گوی ۱ را تصاحب کنید! / یا / با گوی ۳، گوی ۲ و گوی ۱ را تصاحب کنید! ▲

۶) تصاحب گوی‌ها، به تنهایی، یک حرکت کامل محسوب می‌شود. وقتی شما، در نوبت خود، یک یا چند گوی را تصاحب می‌کنید، دیگر نمی‌توانید یک گوی در صفحه قرار دهید یا حلقه‌ای را از صفحه خارج کنید!

* ایزوله کردن گوی ها (یا حلقه‌ها):

۱) اگر موفق شوید یک یا چند حلقه را از بدنه‌ی اصلی صفحه، جدا کنید، می‌توانید آن‌ها را به همراه گوی‌های روی‌شان تصاحب کنید! معمولاً ممکن است بازیکنان، یک حلقه -و در نتیجه، یک گوی- را تصاحب کنند ولی در حقیقت، ایزوله کردن می‌تواند شامل بیش از یک حلقه و یک گوی نیز بشود. ایزوله کردن، دومین روش تصاحب گوی‌هاست - که البته اجباری نیست!



▲ اگر حلقه‌ای را که با پیکان سیاه‌رنگ مشخص شده، از بازی خارج کنید، ▲

▲ گوی خاکستری روی حلقه‌ی ایزوله‌شده، مال شما خواهد شد! ▲

۲) شما به شرطی می‌توانید با روش ایزوله کردن، گوی تصاحب کنید که هیچ‌کدام از حلقه‌های به‌هم‌پیوسته‌ای که ایزوله می‌کنید، "خالی" نباشند! پس شما می‌توانید با قرار دادن یک گوی بر روی آخرین حلقه‌ی خالی از یک‌سری حلقه‌ی ایزوله‌شده یا با جدا کردن آخرین حلقه‌ی خالی از یک‌سری حلقه‌ی ایزوله‌شده، یک یا چند گوی را تصاحب کنید.

* نکته: این نوع تصاحب کردن، نتیجه‌ی طبیعی حرکت قبلی شماست و به تنهایی، یک حرکت یا یک نوبت، محسوب نمی‌شود!

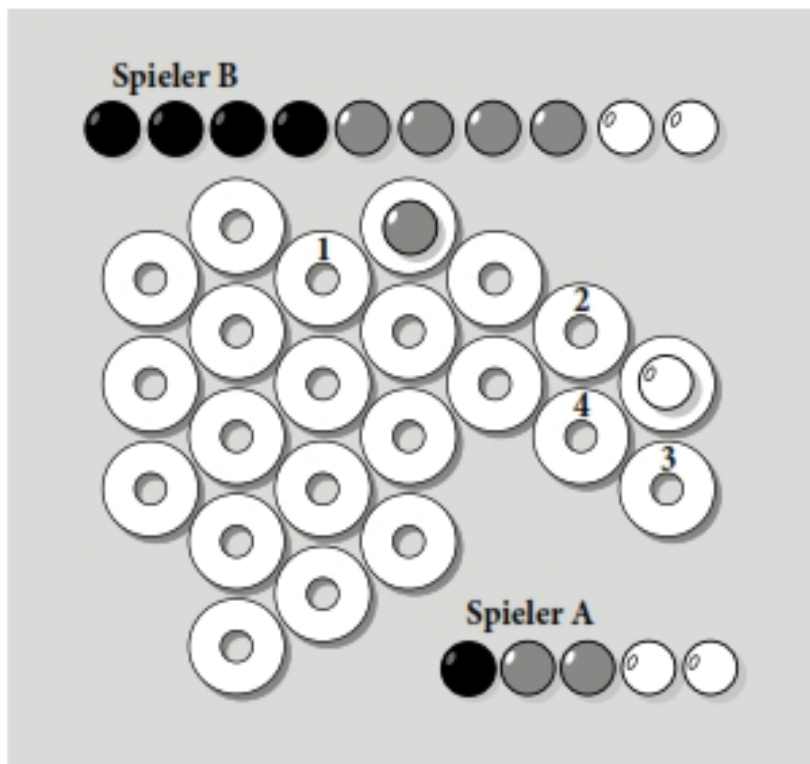
* پایان بازی: همان‌طور که در ابتدا گفته شد، بازیکنی که -زودتر از رقیب- موفق شود ۳ گوی از هر رنگ (در مجموع، ۹ گوی) یا ۴ گوی سفید یا ۵ گوی خاکستری یا ۶ گوی سیاه را تصاحب کند، بازی را می‌برد.

* موارد ویژه:

۱) ممکن است "مخزن" پیش از پایان بازی، خالی شود! در این صورت، بازیکنان مجبورند در هر نوبت، یکی از گوی‌هایی را که پیش‌تر تصاحب کرده‌اند، انتخاب کرده و در صفحه قرار دهند! این کار، تا جایی ادامه پیدا می‌کند که یکی از بازیکنان، گوی‌های لازم برای بُرد را تصاحب کند.

۲) اگر پیش از پایان بازی، تمامی حلقه‌های صفحه "پر" شوند، بازیکنی که آخرین گوی را در صفحه گذاشته، برنده بازی خواهد بود؛ در حقیقت او - به نوعی - کل صفحه را ایزوله کرده و کل گوی‌های موجود را نیز یکجا تصاحب می‌کند!

۳) اگر دو بازیکن، پشت سرهم یک سیری حرکات تکراری را انجام بدهند، بازی با نتیجه‌ی مساوی پایان خواهد یافت!



▲ توضیح تصویر: بازیکن A، ۵ گوی از بازیکن B عقب است ولی در همین لحظه می‌تواند همه چیز را به نفع خود تغییر دهد! ▲

▲ بازیکن A، یک گوی سیاه بر روی حلقه‌ی ۱ گذاشته و حلقه‌ی ۲ را از بازی خارج می‌کند! با این حرکت، ▲

▲ بازیکن B، مجبور می‌شود با گوی خاکستری، از روی گوی سیاه، پریده و گوی سیاه را تصاحب کند! ▲

▲ این گوی سیاه هنوز نمی‌تواند باعث پیروزی بازیکن B شود! ▲

▲ سپس بازیکن A، یک گوی سفید را بر روی حلقه‌ی ۳ گذاشته و حلقه‌ی ۴ را از بازی خارج می‌کند! با این کار، ▲

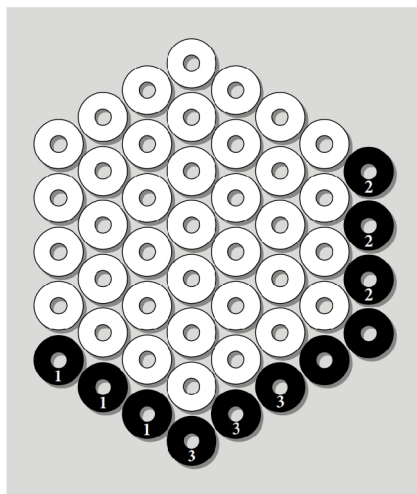
▲ او موفق می‌شود ۲ گوی سفید را ایزوله کرده و با تصاحب ۴ گوی سفید (در مجموع) به پیروزی برسد! ▲

* صفحه‌ی بزرگ‌تر:

وقتی که در استراتژی بازی، استاد شدید، می‌توانید بازی را با صفحه‌ی بزرگ‌تر امتحان کنید. مثلاً می‌توانید یک ردیف سه‌تایی به یک طرف صفحه اضافه کرده و صفحه‌ی شش‌ضلعی غیرممتارن را امتحان کنید. برای بازی نسخه‌ی تورنمنت، باید ۱۱ حلقه به صفحه‌ی اصلی اضافه کنید.

* نکته: تغییر اندازه‌ی صفحه، هیچ تأثیری در تعداد گوی‌ها یا سایر قوانین بازی ندارد!

* نکته: حلقه‌ی چهل‌ونهم، یک قطعه‌ی یدکی است! ولی اگر بخواهید "زرتز" را با ۲۴ حلقه‌ی اضافی (پتانسیل‌ها) بازی کنید، به این حلقه نیز نیاز خواهید داشت.



می‌توانید حلقه‌های (۱) یا حلقه‌های (۲) یا حلقه‌های (۳) یا کل حلقه‌ها را به صفحه اضافه کنید

* قوانین تورنمنت:

(۱) برای تورنمنت، صفحه باید دست‌کم دارای ۴۸ حلقه باشد. می‌توانید با استفاده از ۲۴ حلقه‌ی اضافی (پتانسیل‌ها)، یک صفحه‌ی ۶۱ حلقه‌ای را نیز تشکیل دهید.

(۲) "دست به مهره بازیه!" اگر یکی از گوی‌های "مخزن" را لمس کنید، **حتماً** باید آن را بر روی صفحه قرار دهید! اگر با یک گوی، یک حلقه‌ی خالی را لمس کنید، **حتماً** باید آن گوی را بر روی همان حلقه بگذارید! اگر یکی از حلقه‌های "آزاد" را لمس کنید، **حتماً** باید آن را از بازی خارج کنید!

(۳) تصاحب گوی‌ها - در صورت بروز شرایط مساعد- **اجباری** است! اگر شما موقعیت یک "تصاحب" را برای رقیب‌تان فراهم کردید ولی او "تصاحب" را انجام نداد و در عوض، یک گوی دیگر در صفحه قرار داد، شما می‌توانید **انتخاب** کنید که "تصاحب" را خودتان انجام دهید یا حریف را وادار کنید که حرکت قبلی‌اش را لغو کرده و "تصاحب" را انجام دهد! بسته به میل شماست! ولی اگر خودتان هم "تصاحب" را انجام ندادید، در نوبت بعد، حریف می‌تواند شما را وادار کند که حرکت‌تان را لغو کرده و "تصاحب" را انجام دهید!

* بازی سرعتی:

یک شیوه‌ی پُرهیجان، تهاجمی و بی‌رحمانه! در این شیوه، شما با یک صفحه‌ی ۳۷ حلقه‌ای (کلاسیک) و ۵ گوی سفید، ۷ گوی خاکستری و ۹ گوی سیاه روبه‌رو هستید و برای پیروزی باید ۲ گوی از هر رنگ (در مجموع، ۶ گوی) یا ۳ گوی سفید یا ۴ گوی خاکستری یا ۵ گوی سیاه را تصاحب کنید...



* خالق بازی: **Kris Burm** * مترجم: **کیومرث قنبری آذر** *



* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا» / www.LBMind.com / ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *