



«پدیدآوردندگان بازی: مانفرد رایندل و زیلکه بریدل / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

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

(۲ تا ۴ بازیکن: ۶ سال به بالا)

* پپر، مرغک من، پپر! *

وضعیت مرغ‌ها تو آشپزخونه اصلاً مساعد نیست! دیگ‌ها دارن قُل قُل می‌کنن و... بعله!!! اما خدا رو شکر، زن مزرعه‌دار اون قدر حواس‌پرت هست که مرغ‌ها، یه شانسی برای فرار داشته باشن!

زود پپرین روی قاشق‌های پرتاب‌کننده (منجیق‌ها!) و با یه پرش سریع و دقیق، از آشپزخونه بزنین به چاک... پیش از اون که جُزیی از سوپ جناب مزرعه‌دار بشین! البته این فرار، خالی از خطر نیست! باید حسابی مراقب سیم‌های خاردار باشین! و همین‌طور مراقب چنگک آقای مزرعه‌دار! و البته مطمئناً دوست ندارین دم‌دستِ هاسو، سگ نگهبان سگ‌اخلاق و تیزدندون فرود بیاین! خیلی خیلی بهتره که بتونین با یه پرش بلند، خودتون و به بشقاب‌پرنده‌ی نجات برسونین!!

مرغ‌ها رو بردارین و پرتاب‌شون کنین به طرف یه زندگی بهتر!! کسی که بهترین آیت‌ها رو هدف قرار بده، بازی و می‌بره...

* اجزاء بازی:

** ۱_ صفحه‌ی بازیِ دورو با یک آویز

با این صفحه، می‌تونین دو جور بازی مختلف و انجام بدین: یه رویِ صفحه، مزرعه رو نشون می‌ده. در این طرف صفحه، شما باید اشیاء مختلفی رو هدف بگیرین و از برخورد با بعضی اشیاء دوری کنین! رویِ دیگه‌ی صفحه، یک تخته‌ی دارت و نشون می‌ده. در این طرف صفحه، شما باید حلقه‌هایی رو که امتیازات بیش‌تری دارن، هدف بگیرین...

* شیوه‌ی آویزان کردنِ صفحه‌ی بازی:

آویز رو به در یا دیوار متصل کنین و زنجیر بالای صفحه رو بندازین دورش. بست‌های بالا و پایین صفحه رو به‌وسط بکشین تا صفحه‌ی بازی "تا" نشه!

** ۲_ مرغ + ۱_ مرغِ یدکی!

مرغ‌ها قابل‌شستشو هستن! اگه یکی از مرغ‌ها به‌علت چسبیدن گرد و غبار یا به هر علت دیگه‌ای، چسبندگی خودش و از دست داد، کافیه با آب بشورینش و با یه دستمال بدون پرز، خشکش کنین!

* **هشدار:** جنس مرغ‌ها طوریه که اگه با سطوح حساس برخورد کنن، ممکنه لکه‌هایی به‌جا بذارن! پس مراقب پرتاب‌هاتون و مراقب سطوح حساس باشین!!

** ۱_ قاشق پرتاب‌کننده!

* شیوه‌ی پرتاب مرغ‌ها:

مرغو طوری روی قاشق بذارین که سرش روی قسمت بالای قاشق قرار بگیره...

از قاشق، مثل یه منجنیق (پرتاب‌گر) استفاده کنین: دسته‌ی قاشق و با یه دست بگیرین و با انگشت اشاره‌ی اون یکی دست تون، قاشق و بکشین عقب...

هدف بگیرین و قاشق و رها کنین... و تماشا کنین که مرغ‌ها چه پروازی می‌کنن!!

توصیه می‌شه پیش از آغاز بازی، هدف‌گیری با پرتاب‌گر رو خوب تمرین کنین تا قلقش دست تون بیاد!

** ۳_ کاشی مزرعه

** ۷_ تخم مرغ

* هدف بازی (فرار از آشپزخانه):

بیشترین اشیاء و ترکیبات غذایی ممکن و که برای فرار از آشپزخانه مورد نیاز، بزنین و امتیازات مثبت بگیرین! کسی که بیشترین امتیازات و کسب کنه، برندهی بازی می‌شه...

* آماده‌سازی بازی:

صفحه‌ی بازی و از طرف "مزرعه" به دیوار آویزون کنین و کاشی‌های مزرعه رو هم آماده نگه دارین!
توافق کنین که در چه فاصله‌ای از صفحه باید قرار بگیرین و با چیدن ۷ تا کاشی تخم‌مرغ، خط پرتاب و مشخص کنین!

* چگونگی بازی:

آغازکننده‌ی بازی و تعیین کنین و به همون روشی که گفته شد (با منجیق)، ۳ تا مرغ و به سمت صفحه پرتاب کنین!
توی صفحه، هم امتیازات مثبت و هم امتیازات منفی وجود دارن... پس باید خیلی مراقب باشین! همه‌ی نقاط مزرعه نمی‌تونن مرغ‌ها رو از افتادن توی دیگ نجات بدن!
بعضی اشیاء و آیتم‌ها برای فرار، خیلی مفیدن و امکانات ویژه‌ای و در اختیار شما می‌ذارن... این اشیاء و آیتم‌های ویژه رو در ادامه‌ی همین راهنما، مفصلاً معرفی می‌کنیم.
اگه آیتمی رو هدف قرار بدین که یه کاشی متناسب با اون وجود داره، باید اون کاشی و بردارین و اگه "عملیات"ی در پشت اون کاشی، نوشته شده باشه، باید اون عملیات و انجام بدین...
اگه مرغ با بیش از یه آیتم (روی صفحه) برخورد کرده باشه، آیتمی که بیشترین سطح تماس و با مرغ داره، قابل قبوله! اگه با این روش، مشخص نشد، آیتمی که بیش از همه به "سر" مرغ نزدیکه، قابل قبوله.

* **نکته:** کاشی‌هایی و که جمع کرده‌ین، دور از نگاه رُقبای نگه دارین تا نتونن تعداد امتیازات شما رو حدس بزنین!

* **هشدار:** کاشی‌هایی که بُرده‌ین، لزوماً در امان نیستن! اگه بازیکن دیگه‌ای، همون هدف و بزنه، شما باید کاشی مربوطه رو به اون بدین! البته این هم لزوماً به ضرر شما نیست! امتیازات، در پایان بازی لحاظ می‌شن، البته به‌ازای کاشی‌هایی که بُرده‌ین...

وقتی که شما هر ۳ تا مرغ خودتون و پرتاب کردین، نوبت به بازیکن بعدی می‌رسه. اون، مرغ‌ها رو از صفحه جدا کرده و شانس خودش و برای پرتاب دوباره امتحان می‌کنه. وقتی که همه‌ی بازیکن‌ها، ۳ تا پرتاب خودشون و انجام دادن، دور اول بازی به پایان می‌رسه. بازیکن آغازکننده، تخم‌مرغ اول و برمی‌گردونه و پشت‌ورو می‌کنه...

بازی به نوبت ادامه پیدا می‌کنه تا این که هر بازیکن ۳ تا مرغ و ۷ بار به طرف صفحه پرتاب کنه (۷ دور)! بعد از هر دور، بازیکن آغازکننده، یکی از تخم‌مرغ‌ها رو برمی‌گردونه. بعد از برگردوندن تخم‌مرغ هفتم، بازی به پایان می‌رسه...

* شیوه‌های دیگر بازی:

اگه همه‌ی بازیکن‌ها در کار با منجیق (پرتاب‌گر) حرفه‌ای باشن، می‌تونن بازی و تا جایی ادامه بدین که فقط ۷ تا کاشی باقی بمونه. تو این شیوه، نیازی به تخم‌مرغ‌ها نیست!

* پایان بازی:

بعد از پایان دور هفتم، امتیازات محاسبه می‌شن: بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز رو داشته باشه، برنده‌ی بازی می‌شه... اگه اون‌قدر بدشانس باشین که در پایان بازی، کارت مزرعه‌دار تو دست شما باشه، بلافاصله بازی و می‌بازین! حتا اگه کَلّی امتیاز هم گرفته باشین!

* چگونگی شمارش امتیازات:

دو راه برای نگه داشتن حساب امتیازات وجود داره؛ پیش‌از آغاز بازی، یکی از اون‌ها رو انتخاب کنین:

(۱) **آسون:** فقط امتیازات و عملیات پُشتِ کارت‌ها محاسبه می‌شن...

هشدار: امتیازات منفی هم وجود دارن! و مشخصه که در پایان بازی، باید این امتیازات و از مجموع امتیازات مثبت خودتون کسر کنین! کسی که بیش‌ترین امتیازات و داره، برنده‌ی بازی می‌شه...

نکته: اطلاعاتی رو که با علامت ستاره، روی کاشی‌های مربع‌شکل، درج شده، در نظر نگیرین. این اطلاعات فقط برای **کامپوها** (**ترکیبی‌ها**)، معتبرن - که در ادامه‌ی همین راهنما، توضیح داده می‌شه...

(۲) **پیچیده:** امتیازات و عملیات پُشتِ کارت‌ها محاسبه می‌شن... و امتیازات اضافی (ویژه) هم از طریق **کامپوهای** به‌دست‌آمده در طول بازی، کسب می‌شن...

* کاشی‌های مزرعه (تصاویر پایین - سمت راست صفحه‌ی دوم):

* کاشی‌هایی که امکانات ویژه‌ای به بازیکن‌ها می‌دن (کاشی‌هایی با لبه‌ی زرد رنگ):

- معنی این پیکان اینه که باید کاشی و بعد از انجام عملیات مربوطه، به ستون ذخیره برگردونین.

- **لونه‌ی سگ:** یه منطقه‌ی خیلی خطرناک! باید فوراً از اون‌جا بزنین به‌چاک! کاشی لونه‌ی سگ و بردارین. بعدش مرغو از لونه‌ی سگ بردارین و دوباره پرتاب کنین! اگه در پایان بازی، این کاشی تو دست‌تون باشه = **۶ امتیاز**.

- **هاسو، سگ نگهبان:** مواظب باشین که به این جناب، خیلی نزدیک نشین! اگه همچین اتفاقی بیفته، فاتحه‌ی مرغو تون خونده‌ست! در دور بعدی، شما، یه مرغو کم‌تر دارین و فقط اجازه دارین ۲ تا مرغو پرتاب کنین. کاشی و برای یادآوری، تا دور بعدی پیش خودتون نگه دارین. بعدش کاشی **هاسو** رو به ستون ذخیره‌ی عمومی برگردونین.

- **هری، نگهبان ترافیک هوایی:** با چشم‌های بسته هم می‌تونین به‌ش اعتماد کنین که راه درست و به‌تون نشان بده. پُشت‌تان و بکنین به صفحه‌ی بازی و بدون نگاه کردن، مرغو بعدی و از روی شونه‌تون به‌طرف صفحه پرتاب کنین! بعدش **هری** را به ستون ذخیره برگردونین.

- **برونو، مزرعه‌دار:** برونو دلشو و برای یه سوپ درست و حسابی صابون زده و هر کاری می‌کنه تا جلوی فرار مرغ‌ها رو بگیره! اگه در پایان بازی، این کاشی تو دست شما باشه، مزرعه‌دار با خرج شما، بازی و می‌بره! مهم نیست که چقدر امتیاز کسب کرده‌ین!
- **هورست-کونو، کارگر خواب‌آلود:** فقط محل خوابیدن **هورست-کونو** شما رو خواب‌آلود می‌کنه! شما باید مرغ بعدی و با چشم‌های بسته پرتاب کنین! سپس **هورست-کونو** رو به ستون ذخیره برگردونین.
- * برای این کاشی‌ها با عملیات ویژه، این اتفاقات می‌افته (تصاویر بالا - سمت چپ صفحه‌ی سوم راهنمای اصلی):
- اگه نمی‌خواین از عملیات ویژه استفاده کنین، می‌تونین کاشی و نگه دارین. اگه در پایان بازی، این کارت‌ها دست تون باشه، تعداد مشخصی امتیاز می‌گیرین...
- **بشقاب پرنده:** بیگانه‌ها تو فرار به شما کمک می‌کنن... شما باید یه کاشی از یکی از بازیکن‌ها بدزدین و یکی از **کامپو**های ناقص خودتون و با اون کامل کنین (**کامپو**ها در ادامه‌ی همین راهنما، توضیح داده می‌شن). اگه شما هیچ **کامپویی** و آغاز نکرده باشین، عملیات بی عملیات! **۵ امتیاز.**
- **آبرُغ:** آبرُغ همه‌کار می‌تونه بکنه! می‌تونین یه کاشی منفی و به ستون ذخیره برگردونین. بعدش باید خود آبرُغ و به ستون ذخیره برگردونین. **۱ امتیاز.**
- **لک‌لک:** لک‌لک برای شما یه "جوجه" می‌آره (= تقویت‌کننده!). شما می‌تونین بلافاصله یه مرغ دیگه رو به طرف صفحه پرتاب کنین. یکی از مرغ‌هایی و که قبلاً پرتاب کرده‌ین، بردارین و دوباره استفاده کنین! بعدش **لک‌لک** و به ستون ذخیره برگردونین. **۴ امتیاز.**
- **سرباز وظیفه جکسون:** اگه شما مهمات و **سرباز وظیفه جکسون** و در اختیار داشته باشین، می‌تونین بقیه‌ی بازیکن‌ها رو تهدید کنین و امتیازات بیش‌تری کسب کنین! اگه مهمات و **سرباز جکسون** و هم‌زمان در اختیار داشته باشین، می‌تونین یکی از کاشی‌های یکی از بازیکن‌ها رو بدزدید! بعدی **سرباز جکسون** و به ستون ذخیره برگردونین. **۲ امتیاز.**
- * کاشی‌های بدون عملیات که در پایان بازی برای شما **امتیازهای مثبت** دارن (تصاویر پایین - سمت چپ صفحه‌ی سوم راهنمای اصلی و تصاویر بالا - سمت راست صفحه‌ی سوم راهنمای اصلی):
- **آلفونسو، خروس پشت‌بوم‌نشین:** با تمام قدرت قوقولی قوقو می‌کنه و سعی می‌کنه بهترین مسیر فرار رو به شما نشون بده. **۸ امتیاز.**
- **لوتی خرگوشه:** لوتی می‌تونه یه تونل از زیر سیم‌های خاردار برای شما بکشه! **۷ امتیاز.**
- **جعبه‌ها و بشکه‌ها:** این‌جا، جایه که می‌تونین کلید تراکتور رو پیدا کنین. یه وقت دیدین دست تون به تراکتور هم رسید! این، **کامپویی** که ارزش امتحان کردن و داره - **۷ امتیاز.**
- **هورست اسبه:** اگرچه نیتش پاکه ولی کمک چندانی به فرار شما نمی‌کنه! **۱ امتیاز.**
- **رُزی، گاو چراگاه:** رُزی اجازه نمی‌ده هیچ چیزی بهش نزدیک بشه؛ جای شما بر پُشتِ اون کاملاً امن و آمانه. **۱ امتیاز.**
- **اِل‌سا، گاو مسافر بشقاب‌پرنده:** اِل‌سا در حال سفر به دنیا‌های دیگه‌ست و آماده‌ست تا شما رو هم با خودش ببره! **۷ امتیاز.**
- **بسته‌های کاه:** یه جای خیلی مناسب برای پنهان شدن! **۸ امتیاز.**

- پُشته‌ی کود: از روی پُشته‌ی کود، می‌تونین مسیر فرار بعدی و برنامه‌ریزی کنین. **۳ امتیاز.**

- سیب‌های کرم‌زده: یه گاز کوچولو به‌عنوان میان‌وعده! **۳ امتیاز.**

- اِلی، موش خرما: اِلی، عاشق مرغ و جوجه‌ست. شکمش هم داره قاروقور می‌کنه. به‌سختی می‌تونین جلوش و بگیرین! برای این کار خوب تون **۶ امتیاز** می‌گیرین.

- دیکِی، خوک کثیف: دیکِی خیلی خوب احساس شما رو درک می‌کنه؛ اون هم دوست نداره کارش به دیگ و دیگچه بکشه! اون به شما کمک می‌کنه و شما در پایان بازی، **۵ امتیاز** می‌گیرین.

- پیگی، همسر دیکِی: اون با حوله‌ش نمی‌ذاره چشم زن مزرعه‌دار به شما بیفته! این، کمک بزرگیه! **۵ امتیاز.**

- کورت، مرغ کی‌وی و رُقایش: کورت و رُقایش در تعطیلات به‌سر می‌برن! اون‌ها یه نقشه همراه خودشون دارن و می‌تونن دقیقاً به شما نشون بدن که جاهای امن کجاها هستن! **۷ امتیاز.**

- امیل، موش کور: امیل یه سلسله تونل‌های زیرزمینی رو در اختیار داره و شیفته‌ی کمک کردن هم هست! **۹ امتیاز.**

- چرخ‌دستی: مخفی‌گاهِ بدی نیست ولی قطعاً جاهای بهتری هم برای پنهان شدن وجود داره! **۲ امتیاز.**

- مونا و لیزا، موش‌های روبه‌روی هاسو: هر دو ی اون‌ها، هاسو رو منحرف می‌کنن! **۱۰ امتیاز.**

- کویِن، مرغ دیده‌بان: با نزدیک شدنِ خطر، سوت‌ش رو به‌صدا درمی‌آره. **۲ امتیاز.**

- کاروسو، موش داخل کیسه: اون یه گذرگاه مخفی بلده! **۴ امتیاز.**

* کاشی‌های بدون عملیات که در پایان بازی برای شما امتیازهای منفی دارن (تصاویر پایین - سمت راست صفحه‌ی سوم راهنمای اصلی و تصاویر بالا - سمت چپ صفحه‌ی چهارم راهنمای اصلی):

- پوستر "تحت تعقیب": شما تحت تعقیب این! اگه در پایان بازی، این کارت دست شما باشه، شما گیر می‌افتین! **۴ امتیاز منفی!**

- تخم‌مرغ‌های نیم‌رو شده روی فنس: اوه! عزیزم! به‌نظر می‌رسه که هنگام فرار، یه چیزی و جا گذاشته‌ی! **۱ امتیاز منفی!**

- سیم خاردار: آخ! اصلاً جای خوبی و برای فرود انتخاب نکرده‌این! **۵ امتیاز منفی!**

- گندکاري جناب هورست: همچین بوی بدی حتا برای یه مرغ هم غیرقابل تحمله! **۴ امتیاز منفی!**

- فریتزی، روباه ناقلا: بهتره که گیر پنجه‌های ایشون نیفتین! در غیر این صورت، **۳ امتیاز منفی** براتون ثبت می‌شه!

- سنجاب‌های پشت‌بوم: این سنجاب‌ها با قصه‌ها و لالایی‌های خودشون، شما رو به‌خواب می‌برن و از هدف تون منحرف تون می‌کنن! **۳ امتیاز منفی!**

- کیکِی، جوجو: کیکِی گرسنه‌ست! اون، غریزه‌ی مادری شما رو بیدار می‌کنه و فرار تونو به تأخیر می‌ندازه! **۲ امتیاز منفی!**

- کیتِی، گربه‌ی تراکتورسوار: کیتِی، عاشق مرغ‌هاست... اما اجازه بدین نگم چرا!! **۲ امتیاز منفی!**

- الویس، موش تله‌موش‌دار: متأسفانه تله‌موش هیچ فرقی بین سگ‌ها و مرغ‌ها قائل نیست! **۳ امتیاز منفی!**

- مهمات: بدون سرباز جکسون، شما هیچ کاری نمی‌تونین با این مهمات بکنین! **۲ امتیاز منفی!**

* کامپوها (ترکیبی‌ها):

کامپوها، ترکیباتی هستند از هدف‌های چندگانه‌ای که باید در طول ۷ دور بازی، بزنین‌شون! اگه همه‌ی کاشی‌های یه **کامپو** رو در اختیار داشته باشین، در پایان بازی، علاوه‌بر امتیازات خود کاشی‌ها، امتیازات ویژه رو هم دریافت می‌کنین. ترتیب و توالی زدن این هدف‌ها هیچ اهمیتی نداره!

* **نکته:** بعضی از کاشی‌ها در بیش‌تر از یه **کامپو** مورد نیاز هستند! بعضی وقت‌ها ممکنه مجبور بشین کاشی‌های مورد نیازتون و از دیگران بدزدین!

* **نکته:** وقتی که یه **کامپو**، شکل گرفت و تکمیل شد، دیگه نمی‌شه دزدیدش!

کاشی‌هایی که برای تشکیل **کامپوها** به کار می‌رن، همگی مربع‌شکل‌آن. ستاره‌های رنگی نشون می‌دن که کدوم کاشی‌ها باهم مرتبط هستند.

تعداد امتیازاتی که می‌گیرین، در پشت کاشی (در قسمت وسط) ثبت شده؛ ستاره‌های بالایی و پایینی نشون می‌دن که اگه **کامپو**های مورد نظر، تا پایان بازی، ساخته بشن، چند امتیاز ویژه می‌گیرین...

* کامپوهای دو تایی:

- جعبه‌ها و بشکه‌ها + تراکتور: شما موفق شده‌ین سوییچ تراکتور رو در میان جعبه‌ها و بشکه‌ها پیدا کنین؛ می‌تونین تراکتور رو آتیش کنین و کیتی گربه را بفرستین توی باقالی‌ها! **۵ امتیاز ویژه!**

- دیکی + پیگی: خوک بیش‌تر، امتیاز بیش‌تر! **۳ امتیاز ویژه!**

- کوین + مرغ‌های کی‌وی: توربست‌ها کمک خوبی برای فرار هستند! **۵ امتیاز ویژه!**

- آلفونسو + پشت‌پشته‌ی کود: این‌ها اصولاً برای همدیگه خلق شده‌ین! **۵ امتیاز ویژه!**

- کاروسو + آلفونسو: یه گروه خفن واسه فرار! **۴ امتیاز ویژه!**

- هورست اسب + الی: هیچ کدوم نشون سوپ دوست ندارن! خدا رو شکر! **۵ امتیاز ویژه!**

* کامپوهای سه تایی:

- رزی + دیکی + هورست: سه دوست خوب که همیشه و همه‌جا برای کمک به شما آماده‌ین! **۵ امتیاز ویژه!**

- الی + کاروسو + سنجاب پشت‌بوم‌نشین: کمک‌کننده‌های کوچولوی بامزه، راهو به شما نشون می‌دن! **۵ امتیاز ویژه!**

- پشت‌پشته‌ی کود + بسته‌های کاه + چرخ‌دستی: همه‌جا خوب‌ها برای قایم شدن! **۳ امتیاز ویژه!**

- گندک‌اری هورست + جعبه‌ها و بشکه‌ها + مونا و لیزا: **۵ امتیاز ویژه!**

- فریتزی + کورت + بسته‌های کاه: یه ترکیب کمکی شجاعانه! **۴ امتیاز ویژه!**

- دست‌کم ۶ کاشی با امتیاز منفی: رستگاری معکوس! امتیازات منفی شما، تبدیل به **۶ امتیاز مثبت** می‌شه!

* دارت مرغی:

* آماده‌سازی بازی: صفحه رو از طرف دارت، به قلاب آویزون کنین. کاشی‌ها هیچ نقشی تو این بازی ندارن.

فاصله‌ی بازیکن‌ها رو تا صفحه تعیین کنین. یه کاغذ هم برای یادداشت امتیازها دم دست داشته باشین.

* چگونگی بازی: بازی به نوبت انجام می‌شه. وقتی نوبت تون شد، هر ۳ تا مرغ و به طرف صفحه پرتاب کنین! بعدش امتیازات خودتون و یادداشت کنین. اگه به مرکز صفحه بزنین، ۱۰ امتیاز می‌گیرین...

* مراقب باشید! فقط قسمتی از صفحه قابل قبوله که "سر" مرغ توی اون قرار داره. بعدش نوبت به بازیکن بعدی می‌رسه... وقتی همه‌ی بازیکن‌ها ۷ بار، مرغ‌ها رو به طرف صفحه پرتاب کردن، بازی تموم می‌شه...

* پایان بازی: بعد از این که آخرین بازیکن برای هفتمین بار پرتاب‌های خودش و انجام داد، بازی به پایان می‌رسه و امتیازات نهایی محاسبه می‌شن...



* پدیدآورندگان بازی: مانفرد رایندل و زیلکه بریدل * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [021-88482038](tel:021-88482038) *

* Follow us on Telegram and Instagram: @LBMind *