



شما و همکارانتان در جستجوی حیوانات جنگل کاستاریکا هستید! کاوش رودخانه ها، جنگل ها و سرزمین های گرمسیری و سعی کنید تا جایی که می توانید شمار زیادی از حیوانات را بشمارید. به عنوان رهبر اعزامی، شما انتخاب می کنید که جهت گروه در اردو چگونه باشد - اما اگر شما تصمیم به فشار رو به جلو بگیرید، دیگران در گروه شما ممکن است به خاطر آنچه که شما کرده اید اعتبار کسب کنند و اگر شما با تهدیدات زیاد روبرو شوید، سفر شما ممکن است زود به پایان برسد. برای حیوانات (هر چه بیشتر، بهتر) اعتبار کسب کنید و برای پیدا کردن حداقل یکی از هر یک از حیوان امتیاز بیشتری بگیرید. بازیکن با بیشترین امتیاز در پایان بازی برنده است!

اجزای بازی

۷۲ کاشی

تعداد کاشی های زمینی که شامل حیوانات فراوان هستند، دو برابر تعداد حیوانات کم می باشد. برای جزئیات بیشتر به ضمیمه الف رجوع کنید.



توکان منقار خرمایی (فراوان)



علامت خطر



جگوار (کم یاب)



باسیلیک (فراوان)



قورباغه چشم قرمز (کم یاب)



میمون کاپوچین (فراوان)



سوسک کرگدنی (کم یاب)



۳۰ کاشف (جهانگرد) (۵ عدد برای هر رنگ)



نشانگر رهبر اردو (اعزام)

۵ راهنما برای بازیکنان (حاوی رنگ مرجع هر بازیکن)



وجه ۱: جدول امتیازات

وجه ۲: جدول درصد یافتن حیوانات

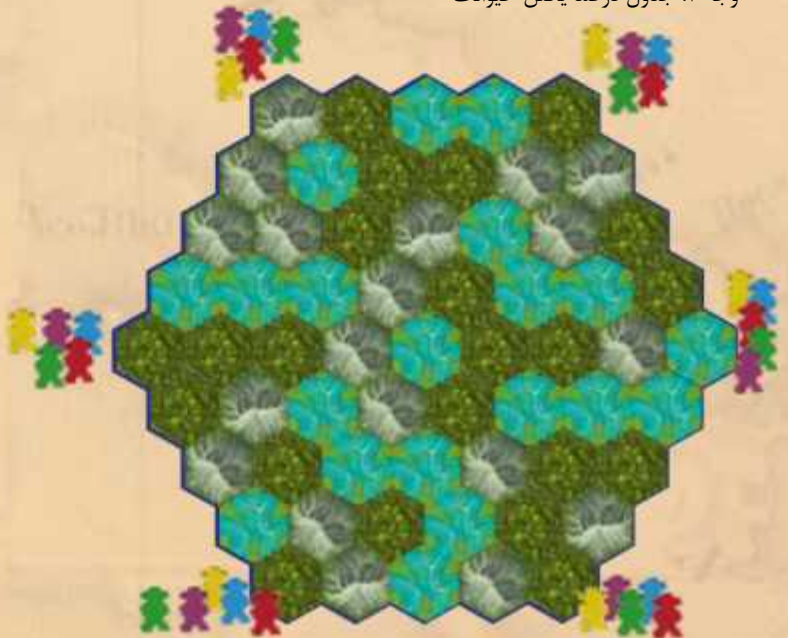
چینش بازی:

همه کاشی ها را با هم به گونه ای مخلوط کنید که وجه رویی آن ها (وجه با شکل حیوانات) به پشت باشد.

یک صفحه شش ضلعی به وسیله این کاشی ها با پنج کاشی در هر ضلع (مطابق شکل) بسازید. کاشی های اضافی را هم کنار بگذارید. آن ها دیگر در این بازی استفاده نخواهند شد.

یک رنگ از جهانگردان (اکتشاف کننده ها) را انتخاب کنید. در هر گوشه از این صفحه شش ضلعی، یک جهانگرد بگذارید. لذا، شش گروه جهانگرد در ابتدای بازی وجود خواهند داشت که شما در هر گروه یک اکتشاف کننده دارید.

بازیکن شروع کننده را مشخص کنید (کسی که بیشتر از همه جنگل های بارانی را دیده است. بخصوص کسی که جنگل کاستاریکا رفته است، یا به صورت تصادفی یک نفر را انتخاب کنید). آن بازیکن اولین رهبر اردو خواهد بود. نشانگر رهبر اردو را به او بدهید.



زمین ها و تهدید ها:

سه نوع کاشی زمین در بازی وجود دارد: کوهستان ها/ فلات (کوهپایه ها)، جنگل ها و ساحل/ مرداب. هر زمین حیوان مخصوص به خودش را دارد (برای توضیحات بیشتر به جدول انتهای دستور العمل رجوع کنید). هر نوع کاشی زمین هم شامل انواع حیوانات کم یاب و فراوان است و در هر کدامشان هم شانس پیدا کردن دو حیوان به جای یکی در یک کاشی، با سطح خطرات مختلف، متفاوت است.

کوهستان ها / کوهپایه ها: توکان های فراوان، جگوارهای کم یاب، بسیاری از حیوانات، اما با خطرات بیشتر



ساحل/مرداب ها: باسیلیک های عام، قورباغه های کم یاب، حیوانات و سطح خطرات کمتر



جنگل: میمون های عام، سوسک های کم یاب، حیوانات کمتر، اما با خطرات بیشتر



دو علامت خطر یعنی برداشتن کاشی کمتر

نماد خطر (تهدید) یک حشره بی آزار را نشان می دهد، اما گاهی این حشره می تواند خیلی خطرناک باشد (به ضمیمه ب رجوع شود)!

پیدا کردن یک حشره خطری برای شما ندارد، اما با پیدا شدن دومین حشره (در همین دور)، این اردو به اتمام می رسد.



بازیکن قرمز تنها می تواند گروهی را که جهانگرد هایش در آن هستند را برای اعزام انتخاب کند. در این عکس او فقط یک حق انتخاب دارد.



اجرای بازی:

در هر دور از بازی، یکی از شش گروهی که در ابتدا و در شش گوشه زمین بازی تشکیل شده اند باید وارد کاستاریکا شوند. برای وارد شدن این گروه ها به زمین بازی، باید بازیکن نفر اول آن دور، یکی از گروه ها را به دلخواه خود انتخاب کند. سپس او آدمک جهانگرد خود را بر می دارد و اولین کاشی در مجاورت محلی که آن آدمک وجود دارد، رو می کند و به همین منوال تا برداشتن یک یا چند کاشی پیش می رود. او اولین شانس را برای رو کردن کاشی ها در این دور را دارد. پس از او بازیکنان دیگر باید آدمک های خود را در همان گروه به اردوی درون جنگل های کاستاریکا هدایت کنند. به هر حال، بازیکنان مجبور خواهند بود که کاشی های رو شده را بردارند (یا احتمالاً در کل هیچ کاشی بدست نیاورند). همچنین اگر دو علامت تهدید رو شود [هم قوانین خاصی وجود دارد که در ادامه به آن اشاره خواهد شد].

اگر شما رهبر اعزام هستید، گروهی را که جهانگرد شما در آن است انتخاب کنید. اگر شما جهانگردی در آن گروه ندارید، نمی توانید حرکتش بدهید. اگر همه جهانگرد هایتان به پیش شما برگشته اند، بازی شما تمام است. در اولین اعزامی که شکل می گیرد، تنها یک کاشی برای برداشتن وجود دارد. وقتی که شما به درون صفحه بازی می روید، می توانید به هر کاشی مجاور حرکت کنید (اگر مسیر شما برای بقیه بازیکنان نامشخص است، از نشانگر رهبر اردو برای مشخص کردن مسیر حرکتتان استفاده کنید).

وقتی یک کاشی را انتخاب کردید، آن را برگردانید. این ممکن است به شما علامت خطر، یک یا دو حیوان نشان دهد. اکنون شما می توانید تصمیم بگیرید که می خواهید آن را نگه دارید یا رد می کنید. اگر آن را رد کردید، در جهت

برداشتن کاشی ها:

اگر شما بخواهید یک کاشی را بردارید، به همراه آن کاشی، جهانگرد خود را نیز از باید گروه خارج کرده و در جلوی خود قرار دهید. همه کاشی هایی که برداشته اید، به رو در مقابلتان می مانند تا برای دیگر بازیکنان نیز قابل رویت باشند. سپس، جهانگردهای باقی مانده را در محلی آخرین کاشی رو شد، قرار دهید. در دوره های بعد، وقتی به طور مثال این گروه مجدداً برای حرکت انتخاب شود، می تواند از همین محل به هر کاشی مجاور برود.

اگر شما یک یا چند کاشی را رو کردید ولی قصد برداشتن آن را ندارید و در مقابل، بازیکن دیگری بخواهد کاشی را بردارد، او باید به همراه آن کاشی، جهانگرد خود را هم از صفحه بازی خارج کند. اگر همه بازیکنان کاشی بردارند، این دور بازی تمام می شود. نشانگر رهبر اعزام به نفر بعد در جهت ساعتگرد می رسد، تا او رهبر دور جدید شود.

رد کردن و رو کردن کاشی های بیشتر:

اگر همه بازیکنان کاشی (ها) را رد کنند، رهبر اعزام یک کاشی دیگر، مجاور کاشی قبل انتخاب کرده و آن رو می کند. او اکنون می تواند تصمیم بگیرد که همه کاشی های رو شده را می خواهد یا رد می کند. اگر کاشی ها را رد کند، در جهت عقربه های ساعت بازیکنانی که هنوز جهانگردی در گروه دارند تصمیم به گرفتن یا رد کردن همه آن کاشی ها می گیرند. مجدداً، هر کسی کاشی ها را بر می دارد، باید جهانگرد خود را از صفحه بازی خارج کند و در مقابلش بگذارد و بقیه گروه به محلی که آخرین کاشی رو شد منتقل می شوند.

بازیکن آبی تصمیم می گیرد که کاشی ها را بردارد. او جهانگرد خود را به همراه کاشی ها از صفحه بازی بر می دارد. جهانگرد های باقی مانده به محل آخرین کاشی رو شده منتقل می شوند



بازیکن آبی کاشی ها را بر می دارد

خطرات:

اگر یک علامت خطر رو شد، بازی به صورت عادی ادامه پیدا می کند، اما وقتی علامت خطر دوم رو شد، این دور از بازی تمام می شود. رهبر اردو، دو کاشی با علامت خطر را از بازی حذف می کند، اما می تواند همه کاشی های باقی مانده این دور را پیش خود نگه دارد. او باید جهانگرد خود را از گروه خارج کرده و باقی جهانگردان به محل آخرین کاشی رو شده منتقل می شوند.



رهبر اعزام باید همه کاشی های رو شده بدون علامت خطر را بردارد. کاشی های دارای علامت خطر را نیز از بازی خارج کند. این دور از بازی تمام است.

توضیحات بیشتر در مورد جهانگردان (اکتشاف کننده ها)

اگر در یک اعزام هیچ کاشی برای رو شدن در مجاور جهانگردان وجود نداشت، اردو تمام است و هیچ کاشی دیگری بدست نمی آید. کل گروه اعزامی را از صفحه بازی بردارید.

اگر شما به تنها جهانگرد موجود در گروه اعزامی باشید، می توانید به راحتی کاشی های جدید را رو کنید و این کار را ادامه دهید تا جایی که بخواهید کاشی (ها) را انتخاب کنید و یا دو علامت خطر پیدا کنید. آخرین نفر در یک گروه اعزام بودن خیلی می تواند قدرت آفرین باشد!



این دو آدمک چون به هیچ کاشی مجاوری متصل نیستند، از بازی خارج می شوند

بازی تا جایی که همه جهانگردان از صفحه بازی خارج شوند یا همه کاشی ها برداشته شوند، ادامه می یابد.

امتیاز گیری:

شما به ازای هر حیوان از ۶ نوع مختلف امتیاز می گیرید:

تعداد حیوانات	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷ یا بیشتر
امتیاز	۱	۳	۶	۱۰	۱۵	۲۱	۲۸

علاوه بر این، شما ۲۰ امتیاز جایزه برای داشتن حداقل یک حیوان از هر شش نوع دریافت می کنید. یعنی شما به ازای هر ست شش تایی از حیوانات مختلف ۲۰ امتیاز می گیرید. بازیکن با بیشترین امتیاز، برنده است. اگر تساوی برقرار شد، بازیکن با بیشترین حیوان از یک نوع برنده است. اگر همچنان تساوی برقرار بود، پیروزی را به اشتراک بگذارید.



مثال امتیاز گیری: ۳ جگوار = ۶ امتیاز

۱ توکان = ۱ امتیاز

۵ میمون = ۱۵ امتیاز

مجموع = ۲۲ امتیاز

بازی دو نفره:

برای بازی دو نفره، ایجاد هیچ تغییری در قوانین و صفحه بازی مورد نیاز نیست. با این حال، اگر می خواهید زمان بازی را طولانی تر کنید، به هر بازیکن دو رنگ برای انتخاب بدهید. وقتی شما اردو را تمام کردید، باید یکی از رنگ هایتان را از صفحه بازی خارج کنید، اما کاشی هایی که برداشته می شوند باید برای رنگ های مجزا، به صورت جداگانه قرار بگیرند. در پایان بازی، برای هر رنگ به صورت جداگانه امتیاز گیری کنید و در نهایت امتیاز دو رنگ را با هم جمع کنید.



مثال: ۲ جگوار = ۳ امتیاز

۳ میمون = ۶ امتیاز

مجموع = ۹ امتیاز

۱ جگوار = ۱ امتیاز

۲ میمون = ۳ امتیاز

مجموع = ۵ امتیاز

جمع کل: ۱۴ امتیاز

نکات و توصیه های استراتژیک:

- شما باید در بازی های ۲ و ۳ نفره تعداد کاشی بیشتری نسبت به بازی های ۴ و ۵ نفره بدست بیاورید.
- ۲۰ امتیاز جایزه برای همه حیوانات می تواند در افزایش امتیاز بازیکن، خیلی موثر واقع شود.
- ببینید دیگر بازیکنان چه چیزی جمع آوری می کنند. بعضی وقت ها بهتر است چیزی را جمع کنید که دیگران جمع نمی کنند.
- شما ممکن است برای کمک به گروه های جهانگردی دیگر، جهت جلوگیری از قطع اردویشان، اعزام خود را زودتر تمام کنید.

ضمیمه الف: اطلاعات کاشی ها و حیوانات

میزان خطر	حیوانات	پیدا کردن کاشی با دو حیوان	میزان خطر
کوهستان ها / فلات	توکان (۲۸، فراوان) و جگوار (۱۴، کم یاب)	٪۷۵	۳ در ۶
ساحل / مرداب	باسیلیک (۲۴، عام) و قورباغه چشم قرمز (۱۲، کم یاب)	٪۵۰	۲ در ۶
جنگل	میمون کاپوچین (۲۰، عام) و سوسک کرگدنی (۱۰، کم یاب)	٪۲۵	۱ در ۶

ضمیمه ب: بررسی ستاره های کاستاریکا (مروری بر حیوان و کشور)

توکان منقار قهوه ای:

این یک نوع معمول از توکان است که علاوه بر کاستاریکا در محل های دیگر هم پیدا می شوند. در بزرگسالی حدود ۲۲-۲۰ اینچ (۵۶-۵۲ سانتی متر) قد دارند که جنس نرشان از ماده بلندتر است. در درجه اول میوه خوارند (یعنی رژیم میوه ای دارند)، اگرچه از حشرات و مارمولک ها هم تغذیه می کنند.

جگوار:

بزرگترین گربه سان در نیم کره غربی زمین است. آن ها به زمین های مرطوب و باتلاقی علاقه مند هستند. آن ها در شنا و بالا رفتن از موانع حرفه ای هستند. اگرچه جگوارها را می تواند در آمریکای جنوبی و مرکزی پیدا کرد، آن ها در خطر از دادن زیستگاه و نیز مرگ و میر در اثر فعالیت های انسانی هستند.

باسیلیک:

باسیلیک های عام حتی می توانند تا ۳۰ اینچ (۷۶ سانتی متر) هم در بزرگسالی قد بکشند، اما نزدیک به سه-چهارم قد آن ها مربوط به دهمشان است. آن ها می توانند با سرعت بیش از ۷ مایل بر ساعت (۱۱ km/h) بر روی زمین بدوند. اگر آن ها بترسند، به طرف آب فرار می کنند، از آنجایی که آن ها به اندازه کافی سریع هستند، قبل از غوطه ور شدن چند متری می دوند.

قورباغه چشم قرمز:

این قورباغه شب زی یک صدای شبه ناقوس گونه شاخص دارد (که صدایی شبیه "بووپ بووپ بووپ بووپ" است). جنس ماده آن ها از لحاظ طول بزرگتر از نر هایشان می باشند، اما معمولاً بیش از ۱.۵ اینچ (۴ cm) قد نمی کشند. این قورباغه ها به شدت خطرناکند (بنا به بیماری و مرگ اهالی) و تلاش هایی در جهت تقویت نسل آن ها با آوردن بچه قورباغه ها از محل های دیگر به کاستاریکا صورت گرفته است.

میمون کاپوچین:

این میمون ها خیلی اجتماعی هستند. آن ها در گروه های ۲۰-۱۶ نفری زندگی می کنند و بیش از ۵۰ سال در اسارت زندگی می کنند. آن ها توانایی ساخت و استفاده از ابزار را دارند و طیف وسیعی از حشرات و گیاهان را می خورند. آن ها بخاطر رژیم غذاییشان و انجام دانه افشانی، برای جنگل های بارانی یک مزیت به حساب می آیند.

سوسک کرگدنی:

این سوسک ها به اندازه ۳ اینچ (۸ cm) رشد می کنند و شاخ های ترسناکی دارند که در مقابله با دیگر جنس های نر برای چیرگی بر غذا یا جنس های ماده از آن استفاده می کنند. طول عمر آن ها چهار سال است، اما نصف عمر خود را زیر زمین در حال خوردن چوب فاسد هستند (جنگل های قدیمی نیازمند داشتن چنین کلونی هایی هستند و این یک دلیل برای کم یابی آن هاست).

پشه:

اگرچه پشه ها به طور مستقیم تهدیدی برای زندگی ندارند، اما آن ها در کاستاریکا می توانند تب خطرناکی را منتقل کنند که نشانه های آن شبیه به سرماخوردگی شدید است. بازدیدکنندگان کاستاریکا همواره به پوشیدن شلوار و آستین های بلند در هنگام گشت و گذار در جنگل های بارانی و نیز استفاده از دافع حشرات تشویق می شوند.

کاستاریکا:

کاستاریکا یک کشور آمریکای مرکزی با جمعیت حدود ۴.۵ میلیون نفر است. موز و قهوه بیشترین محصول این کشور است. اما ریزپردازنده ها، داروها، نرم افزار و گردشگران به تنوع این اقلیم کمک زیادی کرده اند. در سال ۱۹۴۹، کاستاریکا به عنوان اولین کشور در جهان، ارتش خود را منحل کرد (اما ارتش کوچکی که وظیفه آن حفظ مرزهاست همچنان باقی است).

قوانین همچنین می گویند که " هر کسی حق داشتن سلامتی و یک اقلیم سالم را دارد ". تعهدات آن به پاسخ های بوم شناسی کاستاریکا را به مثالی برای حافظان طبیعت برای اکوتوریست بدل کرده است. تخمین زده می شود که ۵ درصد از تنوع زیستی جهان در مرزهای این کشور یافت می شود.



مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا