



«سگ سیاه / Black Dog»

[یک منچ استراتژیک «گاز» دار!!!]

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، هشت سال به بالا)



[ابتدا توضیحات بازی چهارنفره داده شده و سپس تغییرات لازم برای بازی سه‌نفره و دونفره بیان می‌شود.]

محتویات جعبه‌ی بازی (شکل بالای صفحه‌ی ۱ از راهنمای اصلی): یک صفحه‌ی بازی / یک صفحه‌ی گردان / یک واشر / یک بست فشاری / ۱۱۰ کارت بازی / ۲۱ مهره‌ی بازی (۵ مهره از هر رنگ + یک مهره‌ی سگ سیاه).

هدف بازی (شکل پایین صفحه‌ی ۱): دو تیم دونفره تشکیل بدهید. همه‌ی بازیکنان باید سعی کنند مهره‌های خود را از مبدأ به مقصد برسانند. حرکات مهره‌ها را کارتهایی که بازی می‌شوند، تعیین می‌کنند. بُردن (پیروز شدن) به صورت انفرادی (به تنهایی) غیرممکن است. وقتی یکی از بازیکنان، همه‌ی مهره‌هایش را به مقصد رساند، باید به هم‌تیمی‌اش کمک کند تا او نیز همه‌ی مهره‌هایش را به مقصد برساند. فقط وقتی که هر ۸ مهره‌ی یک تیم به مقصد رسیده باشند، آن تیم می‌تواند برنده‌ی بازی شود. هم‌تیمی‌ها حق ندارند راجع به کارتهای دست‌شان یا راجع به حرکاتی که می‌خواهند انجام دهند، با یکدیگر حرف بزنند.

آماده‌سازی بازی (شکل بالای صفحه‌ی ۲): برای اولین دور بازی، باید صفحه‌ی بازی را سرهم کنید. ابتدا واشر را در مرکز صفحه‌ی زیرین بازی بگذارید. سپس صفحه‌ی گردان را جای‌گذاری کنید و دست‌آخر نیز بست فشاری را محکم کنید. صفحه‌ی گردان را طوری قرار دهید که چهار استخوان روی صفحه‌ی زیرین، قابل رویت باشند. هر بازیکن، چهار مهره‌ی خود را در نقاط شروع مربوط به خود قرار می‌دهد. مهره‌های پنجم فقط در بازی‌های دونفره و سه‌نفره به کار می‌آیند.

یکی از بازیکنان را به‌عنوان **اوستا (Dealer)** انتخاب کنید. **اوستا** کارتهای را خوب بُر زده و به هر بازیکن، ۵ کارت می‌دهد (روبه‌پایین و به‌شکلی که دیگران کارتهای را نبینند). سپس دسته‌ی کارتهای را به نفر سمت‌چپی‌اش می‌دهد، برای دور بعدی.

در بازی چهارنفره، دو بازیکنی که روبه‌روی هم می‌نشینند، یک تیم را تشکیل می‌دهند.

برای شروع بازی، بازیکنان اجازه دارند بدون این‌که کارتی را بازی کنند، یکی از مهره‌های خود را از نقطه‌ی شروع، وارد بازی (و داخلی صفحه) کنند [فقط در آغاز بازی، نه در آغاز هر دور بازی!].

اوستا، سگ سیاه را روی یکی از خانه‌های صفحه‌ی گردان [به‌انتخاب و دلخواه خودش] می‌گذارد.

چگونگی بازی: وقتی که کارتهای پخش شدند، قبل از شروع حرکت، هم‌تیمی‌ها یکی از کارتهای‌شان را با یکدیگر تعویض می‌کنند. بازیکن‌ها فقط وقتی اجازه دارند به این کارتهای جدید نگاه کنند که تبادل به‌صورت کامل انجام شده باشد. سعی کنید با دادن کارت، به هم‌تیمی خود کمک کنید. مثلاً اگر هم‌تیمی شما، مهره‌ای در صفحه ندارد، می‌توانید (خوب است) یک کارت آغاز به او بدهید.

بازیکنی که دسته‌ی کارتهای را در اختیار دارد، یکی از کارتهای دستش را بازی کرده و یکی از مهره‌هایش را با توجه به آن کارت [براساس دستور کارت] حرکت می‌دهد. **کارت جدیدی برنذارید!** بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند. اگر یک بازیکن نتواند هیچ‌یک از مهره‌هایش را حرکت بدهد، کارتهایش را رو می‌کند. آن‌ها بی‌ارزش شده و در زیر ستون کارتهای سوخته قرار می‌گیرند. بازیکن در این دور، از بازی خارج می‌شود.

یک دور بازی، وقتی تمام می‌شود که همه‌ی کارتهای بازی شده باشند یا سوخته باشند!

* **در آغاز دور دوم بازی**، بازیکنی که دسته‌ی کارت‌ها را در اختیار دارد، ۵ کارت به هر بازیکن می‌دهد. سپس دسته‌ی کارت‌ها را به بازیکن سمت چپ خود می‌دهد - که آغازگر این دور است. اگر دسته‌ی کارت‌های بازی خالی شد، دسته‌ی کارت‌های سوخته را بر زده و به‌عنوان دسته‌ی کارت‌های جدید، مورد استفاده قرار دهید.

بعد از این که هر بازیکن ۵ کارت گرفت، هم‌تیمی‌ها یک کارت ردّ و بدل می‌کنند و بازی شروع می‌شود.

مبدأ (شکل وسط صفحه‌ی ۳): برای این که بتوانید یکی از مهره‌های‌تان را از موقعیت شروع، به مبدأ وارد کنید، نیاز به یک کارت آغاز دارید (کارتی با علامت فلش یا پیکان). یک مهره که روی مبدأ هم‌رنگ خود باشد، آن خانه را برای دیگر مهره‌ها (از هر رنگی) «ورود ممنوع!» می‌کند! فرقی هم نمی‌کند که از موقعیت شروع آمده باشد یا در هنگام بازی، به آن خانه برگشته باشد. یک مهره روی مبدأ به‌رنگ خودش، از زده شدن یا تعویض شدن در آمان است - که در ادامه توضیح داده خواهد شد - و مهره‌های دیگر از هر رنگی نمی‌توانند از آن عبور کنند. به‌طور کلی، فقط سگ سیاه می‌تواند از مبدأ بگذرد و آن را به حساب نمی‌آورد!

حرکت کردن و زدن: مهره‌های بازی، بر طبق دستورات کارت‌های بازی‌شده، حرکت می‌کنند. مثلاً اگر بازیکنی، یک کارت ۸ بازی کند، باید مهره‌اش را دقیقاً ۸ خانه در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، به جلو ببرد. در هنگام حرکت می‌توانید از روی مهره‌های خود و دیگران عبور کنید (مگر این که در مبدأ یا در مقصد باشند) - ولی باید آن خانه‌ها را نیز به حساب بیاورید و بشمارید.

هر خانه‌ای در هر زمان، فقط می‌تواند به‌توسط یک مهره اشغال شود. اگر یکی از مهره‌ها وارد خانه‌ای شود که یک مهره‌ی دیگر از قبل در آن باشد، مهره‌ی قبلی را می‌زند و به موقعیت شروع هم‌رنگ‌اش می‌فرستد. سگ سیاه را هرگز نمی‌شود زد!

زوغ زوانگ: همه‌ی کارت‌ها باید کاملاً بازی شوند. نمی‌توانید هیچ کارت و هیچ عددی را نادیده بگیرید. کاملاً ممکن است که مثلاً یک بازیکن که ۳ خانه تا پایان راه دارد ولی در دستش فقط یکی از کارت‌های بیش‌تر از ۳ دارد، برود و به مقصدش برسد و از آن رد شود و یک چرخه‌ی حرکتی جدید را آغاز می‌کند! به‌طور معمول، شما همیشه فقط حق دارید مهره‌های خودتان را حرکت بدهید!

مقصد (شکل بالای صفحه‌ی ۴): مهره‌ها در مقصد ایمن هستند. در این‌جا، نه زده می‌شوند، نه می‌شود از آن‌ها عبور کرد! یک مهره باید از روی مبدأ عبور کند تا بتواند به مقصد برسد. اما نمی‌تواند مستقیماً از مبدأ به مقصد برود. حتی اگر یک دور چرخش را نیز کامل کرده باشد (در چنین شرایطی، متأسفانه باید یک چرخش کامل دیگر انجام بدهد).

کجی باید صفحه‌ی گردان را گرداند! (شکل پایین صفحه‌ی ۴): وقتی که یکی از بازیکنان بازی می‌کند و مهره‌اش را به یکی از ۸ خانه‌ای که علامت پنجه دارد، می‌برد (ولی نه وقتی که از روی یکی از پنجه‌ها می‌گذرد) باید صفحه‌ی گردان را ۹۰ درجه به چپ یا راست (به‌سمت پنجه‌ی بعدی) بگرداند.

اما فقط وقتی صفحه را بگردانید که نوبت‌تان را تکمیل کرده باشید؛ یعنی وقتی که همه‌ی مهره‌های ممکن را حرکت داده باشید. وقتی که تصمیم گرفتید صفحه را به چپ یا راست بچرخانید، دیگر اجازه ندارید در میانه‌ی راه، تصمیم‌تان را عوض کنید. پنجه‌های سفید و سیاه، کاری می‌کنند که شما راحت‌تر تشخیص بدهید که مهره‌ی چرخیده و سگ سیاه، بعد از چرخش، در کجا باید قرار بگیرند.

* اگر یکی از بازیکنان، یک کارت تعویض را بازی کند و باعث شود مهره‌ی یک بازیکن دیگر، در خانه‌ی پنجه قرار بگیرد، در این صورت، صفحه‌ی گردان نباید بچرخد (زیرا یک مهره از قبل آن‌جا بوده است).

* اگر یک مهره بر اثر بازی شدن یک کارت مغناطیس به خانه‌ی پنجه برود، چرخ می‌چرخد (زیرا یک مهره به خانه‌ی پنجه رفته است).

کارت‌های آپی (شکل بالای صفحه‌ی ۵): بر اساس این کارت‌ها، مهره‌ها دقیقاً به‌اندازه‌ی عدد روی کارت، به جلو می‌روند.

کارت‌های قرمز (و کارکردهای ویژه‌ی آن‌ها) (شکل‌های پایین صفحه‌ی ۵):

۱) این، یک کارت آغاز است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از موقعیت آغاز به خانه‌ی شروع ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱ خانه یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.

۲) این، یک کارت آغاز است. با این کارت می‌توانید یک مهره را از موقعیت آغاز به خانه‌ی شروع ببرید یا یکی از مهره‌های خود را ۱۳ خانه به جلو ببرید.

۳) کارت تعویض: این کارت که بازی شود، باید یکی از مهره‌های شما با یکی از مهره‌های رقیب یا هم‌تیمی‌های تان عوض شود - حتی اگر این جابه‌جایی به‌ضرر شما باشد. مهره‌هایی که در جای امن هستند (مهره‌هایی که در مبدأ هم‌رنگ خودشان هستند)، مهره‌هایی که به مقصد رسیده‌اند و همین‌طور سگ سیاه، قابل‌جابه‌جایی (تعویض) نیستند! اگر فقط مهره‌های خودتان یا مهره‌های پناه‌گرفته در جاهای امن در بازی وجود دارند، کارت تعویض را نمی‌توانید بازی کنید!

۴) کارت مغناطیس: وقتی این کارت را بازی می‌کنید، یکی از مهره‌های خودتان را می‌برید به خانه‌ی پشت‌سرِ اولین مهره‌ی بعد از مهره‌ی خودتان (بدون توجه به رنگ این مهره و حتی اگر سگ سیاه باشد)؛ این می‌تواند یک مسافت (فاصله‌ی) خیلی زیاد باشد. از این کارت‌ها نمی‌توانید برای بردن مهره‌های تان به مقصد استفاده نمایید یا یکی از مهره‌های به‌مقصد رسیده‌تان را حرکت دهید! و مسلّم است که نمی‌توان از این کارت، برای حرکت دادن مهره‌ای که دقیقاً پشت‌سرِ مهره‌ی دیگری قرار دارد، استفاده کرد (زیرا مهره‌ای که قرار است حرکت کند، دست‌کم باید یک خانه جابه‌جا شود)! اگر یکی از مهره‌ها بر اثر بازی شدن یک کارت مغناطیس به خانه‌ی پنجه برود، صفحه‌ی گردان باید بگردد.

کارت‌های کُپی (شکل بالای صفحه‌ی ۶): این کارت، آخرین کارتِ بازی‌شده‌ی قبل از خود را کُپی می‌کند (کارت‌های سوخته را نمی‌شود کُپی کرد). با بازی کردن این کارت، انگار شما دقیقاً همان کارتی را که بازیکن قبل از شما بازی کرده بوده، بازی کرده‌اید. مثلاً اگر شما یک کارت کُپی را بعد از یک کارت ۱/۱۱ بازی کنید (فرقی نمی‌کند که بازیکن قبل از شما با مهره‌اش چه کرده باشد)، می‌توانید یکی از مهره‌های تان را از موقعیت شروع به خانه‌ی آغاز بیاورید یا یکی از مهره‌های تان را ۱ یا ۱۱ خانه به جلو ببرید.

کارت کُپی نمی‌تواند حرکتِ آخرِ دورِ قبلِ بازی را تکرار کند و در آغاز یک دور جدید بازی، قابل‌استفاده نیست؛ یعنی این که نمی‌تواند اولین کارتی باشد که در یک دور جدید از بازی (با ۵ کارت برای هر بازیکن)، بازی می‌شود. اگر یک کارت کُپی بعد از کارت کُپی دیگری بازی شود، همان حرکتی را که قبلی تکرار کرده، تکرار می‌کند.

کارت‌های هم‌تیمی (شکل وسط صفحه‌ی ۶): با این کارت، ۴ خانه حرکت می‌تواند بین مهره‌های شما و هم‌تیمی‌تان تقسیم شود. ولی باید همه‌ی ۴ خانه را حرکت کنید. هیچ خانه‌ای (حرکتی) نمی‌تواند نادیده گرفته شود. می‌توانید ترتیب مهره‌ها و تقسیم حرکات را هرطور که می‌خواهید، بین خودتان تقسیم کنید. شما می‌توانید (یا اگر مهره‌ای نداشته باشید، مجبورید!) همه‌ی ۴ خانه را با مهره‌های هم‌تیمی‌تان بازی کنید (مراقب باشید: حرف زدن با هم‌تیمی ممنوع است)!

اگر کسی همه‌ی مهره‌هایش را به مقصد رسانده باشد، بازیکنان این تیم می‌توانند همه‌ی ۴ حرکت را روی مهره‌های هم‌تیمی خودشان یا روی مهره‌های حریف انجام دهند (حتا همه‌ی ۴ حرکت را روی مهره‌های حریف انجام دهند)! اما این حرکات را نمی‌توان روی سگ سیاه انجام داد! اگر بر اثر چنین حرکتی، دو مهره بر روی خانه‌های پنجه قرار بگیرند، باز هم صفحه‌ی گردان فقط ۹۰ درجه به چپ یا راست می‌گردد و نه بیش‌تر.

کارت‌های سیاه (شکل پایین صفحه‌ی ۶): ارزش این کارت‌ها را باید خودتان تعیین کنید (از ۱ تا ۷). حالا شما باید هم یکی از مهره‌های خودتان و هم سگ سیاه را به اندازه‌ی همان عددی که انتخاب کرده‌اید، به جلو ببرید. اما اگر نتوانید هیچ‌یک از مهره‌های خود را حرکت دهید، اجازه ندارید این کارت را بازی کنید!

کارت‌های سیاه ۵ و ۶ (شکل بالای صفحه ۷): برای این کارت‌ها، ابتدا یکی از مهره‌های خودتان و سپس سگ سیاه را به اندازه‌ای که کارت نشان می‌دهد، به جلو ببرید؛ مثلاً برای کارت ۵ سیاه، ابتدا یکی از مهره‌های خود را ۵ خانه به جلو ببرید و سپس سگ سیاه را ۵ خانه به جلو ببرید. اما اگر نتوانید هیچ‌یک از مهره‌های خود را حرکت دهید، اجازه ندارید این کارت را بازی کنید!

سگ سیاه: مهره‌ای است بسیار خطرناک! همواره مهره‌های دیگر را تعقیب می‌کند! مهره‌ها را می‌زند و به خانه‌های شروع برمی‌گرداند! اگر مجبور شوید یکی از مهره‌های خود را به خانه‌ای ببرید که سگ سیاه در آن نشسته است، بازهم کار مهره‌تان تمام است!

نکات مهم:

(۱) سگ سیاه را نمی‌توان زد یا تعویض کرد!

(۲) سگ سیاه در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، دور مسیر بازی می‌چرخد - دقیقاً مثل بقیه‌ی مهره‌ها. او از روی مبدأها می‌پرد و آن‌ها را جزو حرکت‌اش به حساب نمی‌آورد. یک مهره که در مبدأ هم‌رنگ خودش باشد، به‌توسط سگ سیاه زده نمی‌شود ولی مسیر سگ سیاه را نیز نمی‌تواند ببندد (شکل وسط صفحه ۷).

(۳) اگر سگ سیاه به خانه‌ی پنجه برود، صفحه‌ی گردان نمی‌گردد!

(۴) **موارد نادر:** اگر مهره‌ای به خانه‌ی پنجه برود و سپس به‌توسط سگ سیاه شکار شود، صفحه‌ی گردان نمی‌گردد! صفحه‌ی گردان را همیشه باید در پایان نوبت، حرکت داد.

ترتیب معمول بازی:

(۱) مهره‌های‌تان را حرکت دهید.

(۲) سگ سیاه را - اگر لازم بود - حرکت دهید.

(۳) صفحه‌ی گردان را بگردانید - اگر لازم بود.

بازی هم‌تیمی: وقتی یک بازیکن، همه‌ی مهره‌هایش را به مقصد رساند، می‌تواند از کارت‌هایش برای حرکت دادن مهره‌های هم‌تیمی‌اش استفاده کند. به این بازیکن هنوز هم کارت داده می‌شود. اعضای تیم باهم تلاش می‌کنند تا بقیه‌ی مهره‌ها را نیز به مقصد برسانند - گرچه هنوز هم حق حرف زدن با یکدیگر را ندارند! به محض این‌که آخرین مهره‌ی یک تیم (در پایان یک نوبت بازی) به مقصد برسد، آن تیم بازی را می‌برد. ممکن است مهره‌ی آخر مجبور شود چند بار دور صفحه‌ی بازی بچرخد تا به مقصد برسد.

پایان بازی: تیمی که هر ۸ مهره‌ی خود را به مقصد برساند، بازی را می‌برد.

تغییرات، برای بازی‌های دو نفره و سه نفره:

(۱) هر بازیکنی به‌صورت تک‌نفره بازی می‌کند.

(۲) هر بازیکنی ۵ مهره دارد؛ ۴ تا در منطقه‌ی شروع و یکی در مبدأ.

(۳) اگر همه‌ی مهره‌های یکی از بازیکنان زده شده باشند، مهره‌ی پنجم را در کنار منطقه‌ی شروع بگذارید.

۴) اگر بازیکنی نتواند هیچ مهره‌ای را -با توجه به کارت‌هایی که در دستش دارد- حرکت بدهد، باید یکی از کارت‌هایش را **بسوزاند** و یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها بردارد. اگر بازهم نتواند مهره‌ای را حرکت بدهد، به‌جای یک نوبت بازی معمولی، باید یکی از کارت‌هایش را **بسوزاند** (تا همه‌ی بازیکنان، به یک اندازه کارت در دستشان داشته باشند).

۵) چهار (۴) خانه حرکتِ مربوط به **کارت هم‌تیمی** همواره می‌تواند روی مهره‌های حریفان به‌کار بروند **اما نه روی سگ سیاه!**

۶) **جابه‌جا کردن کارت‌ها:** برای شروع دور بازی، هر بازیکنی یکی از کارت‌هایش را انتخاب کرده و بدون آن‌که به دیگران نشان بدهد، به بازیکنِ سمت‌چپی خود می‌دهد.

۷) اولین بازیکنی که **۴ مهره‌ی خود را به مقصد برساند**، برنده‌ی بازی است.

* * * * *

* خالق بازی: یوهانس اشمیداوئر-کوئنیگ (۲۰۱۶) * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: [021-88482028](tel:021-88482028) *

* Follow us on Instagram and Telegram: [@LBMind](https://www.instagram.com/LBMind) *