



## «برج طلسم‌شده»

### «The Enchanted Tower»

[تلاش برای نجات شاهزاده‌خانم!]



(برای ۲ تا ۴ بازیکن)

**هدف بازی:** همکاری در قالب تیم رابین و نجات شاهزاده‌خانم از برج طلسم‌شده. ولی مراقب باشید: رَون‌هورست، جادوگر بدجنس، همه‌ی سوراخ‌کلیدها را طلسم کرده است و فقط یکی از ۵ سوراخ‌کلید می‌تواند درست باشد!

**محتویات جعبه‌ی بازی:** یک صفحه‌ی بازی که از ۴ بخش تشکیل می‌شود (A) / یک بُرج که از ۲ بخش تشکیل می‌شود (B) / ۳ کارت شاهزاده‌خانم (C) / یک تاس (D) / یک توکین «رابین - رَون‌هورست» (E) / دو آدمک (F) / ۱۶ کاشی مخفی‌گاه (که ۵ تا از آن‌ها، با یک علامت کلید مشخص شده‌اند) (G) / یک کلید (H).

پیش از شروع اولین دور بازی، بُرج طلسم‌شده را سرهم کنید.

**آماده‌سازی:** صفحه‌ی بازی را سرهم کنید و آن را طوری در وسط میز بازی بگذارید که همه به راحتی به آن دسترسی داشته باشند. آدمک آبی (رَون‌هورست) را در نقطه‌ی شروع (که با علامت ستاره مشخص شده) بگذارید. آدمک قرمز (رابین) فعلاً از بازی بیرون می‌ماند. کاشی‌های کلید نیز فعلاً از بازی بیرون گذاشته می‌شوند. بقیه‌ی کاشی‌های مخفی‌گاه را به شکلی روی صفحه‌ی بازی بچینید که طرف سبزشان روبه‌بالا باشد.

حالا باید تصمیم بگیرید که می‌خواهید در تیم رابین بازی کنید یا نقش جادوگر را به‌عهده بگیرید. یکی از شما باید نقش جادوگر را (در کل طول بازی) به‌عهده بگیرید. بقیه، به‌نوبت، به‌عنوان اعضای تیم رابین بازی می‌کنند.

**چگونگی بازی:** اگر شما نقش جادوگر را دارید، در طرفی از صفحه‌ی بازی بنشینید که آدمک آبی در آن قرار دارد. حالا بازیکنان تیم رابین باید چشم‌های‌شان را ببندند! حالا شما باید شاهزاده‌خانم را در بُرج زندانی کنید: برای این کار، یکی از کارت‌های شاهزاده‌خانم را برداشته و در بُرج قرار دهید. سپس سایر کارت‌های شاهزاده‌خانم را درون قوطی فلزی پنهان کنید. بعد، یکی از کاشی‌های کلید را روی یکی از ۱۲ مخفی‌گاه سبز روی صفحه پنهان کنید. یکی از کاشی‌های کلید را برداشته و آن را به شکلی که طرف سبزرنگ‌اش روبه‌بالا باشد، روی یکی از نقاط سبز صفحه بگذارید.

بقیه‌ی ۱۱ نقطه‌ی سبزرنگ را با کاشی‌های مخفی‌گاه بپوشانید - بازهم به شکلی که طرف سبزرنگ‌شان روبه‌بالا باشد. مراقب باشید فراموش نکنید که کلید را کجا مخفی کرده‌اید! حالا همه باید چشم‌های‌شان را باز کنند و بازی آغاز شود...

حالا همه‌ی بازیکنان، از جمله خود جادوگر، باید سعی کنند به سریع‌ترین شکل ممکن کلید مخفی‌شده را پیدا کنند. برای این کار، جادوگر، توکین «رابین - رَون‌هورست» را برداشته و تیم رابین، تاس را برمی‌دارد. بازیکنان تیم رابین به‌نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت تاس می‌ریزند. بازیکنی از تیم رابین که کنار جادوگر نشسته است، بازی را شروع می‌کند و آدمک رابین را روی یکی از نقاط ممکن برای شروع می‌گذارد (نقاطی که هرکدام با یک نقطه‌ی قرمز مشخص شده‌اند). سپس همین بازیکن تاس نیز می‌ریزد. هم‌زمان، جادوگر، توکین «رابین - رَون‌هورست» را به هوا می‌اندازد.

پیش از هر چیز، بازیکنی که توکین، تصویرش را نشان می‌دهد، حرکت می‌کند. سپس آدمک بعدی حرکت می‌کند. تاس با عددهایش به شما می‌گوید که هر آدمک چقدر باید حرکت کند. عدد **آبی‌رنگ**، تعداد حرکات **جادوگر** و عدد **قرمز رنگ**، تعداد حرکات **رابین** را نشان می‌دهند. سپس نفر بعدی از تیم **رابین** تاس می‌ریزد و هم‌زمان، **جادوگر**، دوباره **توکین** را به هوا می‌اندازد.

**نکته‌ی مهم:** **جادوگر** دقیقاً می‌داند که کجا می‌تواند **کلید** را پیدا کند ولی تیم **رابین** همیشه یک‌قدم عقب‌تر است. **جادوگر** باید پیش از هر چیز، ۶ خانه‌ی پیش‌روی‌اش -قبل از ورود به صفحه‌ی اصلی- را بپوشاند. آدمک‌ها فقط حق دارند در طول مسیری حرکت کنند؛ میان‌برها قابل قبول نیستند! اگر یکی از خانه‌ها پر باشد، می‌توانید از روی آن آدمک بپرید!

**کاشی‌های مخفی‌گاه:** اگر شما، به‌عنوان عضوی از تیم **رابین**، در نوبت خود، حرکت کرده و روی یکی از خانه‌هایی که با کاشی مخفی‌گاه پوشیده شده‌اند، قرار بگیرید، حق دارید کاشی را برگردانده و نگاهی به آن بیندازید. سپس آن کاشی را به همان حالت اولیه‌اش برمی‌گردانید.

**کلید پیدا شد:** اگر در نوبت خود، کاشی **کلید** را پیدا کردید، می‌توانید تلاش کنید که شاهزاده‌خانم را از برج نجات دهید. **کلید** را تا جایی که ممکن است داخل یکی از سوراخ‌کلیدها فرو کنید و به آرامی (و بدون چرخاندن) به پایین بکشید. سپس کارت شاهزاده‌خانم را بیرون بکشید.

**اگر نتوانستید شاهزاده‌خانم را بیرون بکشید:** چقدر حیف شد! قفل را اشتباهی انتخاب کرده‌اید! **کلید** را بیرون بیاورید و به خاطر بسپارید که کدام قفل بود که نتوانستید بازش کنید! کاشی **کلید** پیدا شده، از بازی بیرون گذاشته شده و جستجوی تازه برای پیدا کردن **کلید** تازه آغاز می‌شود. **جادوگر** را به نقطه‌ی آغاز برگردانده و **رابین** را از صفحه خارج کنید. بازی را همان‌طور که قبلاً شرح داده شد، ادامه دهید.

**رون‌هورست بدجنس کلید را پیدا می‌کند:** اگر **جادوگر**، در نوبتش، روی کاشی **کلید** قرار بگیرد، آن را رو می‌کند تا همه ببینند که او پیش از همه **کلید** را پیدا کرده است. دور بازی تمام می‌شود. کاشی **کلید** از بازی بیرون گذاشته شده و **رون‌هورست** یک کاشی **کلید** جدید را پنهان می‌کند. هر بار که **جادوگر** قبل از تیم **رابین** موفق به کشف **کلید** شود، امکان نجات شاهزاده‌خانم کم‌تر و کم‌تر می‌شود!

**پایان بازی:** هورا! شاهزاده‌خانم از برج طلسم شده آزاد شده است!

اگر یکی از بازیکنان تیم **رابین**، **کلید** را در سوراخ‌کلید درست فرو کرده باشد، شاهزاده‌خانم می‌تواند آزاد شود! بازی تمام شده و تیم **رابین** برنده‌ی بازی می‌شود!

بازی همچنین به پایان می‌رسد اگر همه‌ی کاشی‌های **کلید** باطل شده و از بازی خارج شوند؛ مثلاً بعد از ۵ دور بازی. اگر شاهزاده‌خانم هنوز در برج زندانی باشد، **جادوگر** برنده‌ی بازی خواهد بود.

\*\*\*\*\*

\* خالق بازی: اینکا براند و مارکوس براند \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*

\* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com) \*

\* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ \*

\* Follow us on Instagram and Telegram: @LBMind \*