



* اونیتاما / Onitama *

(خالق بازی: شیمپه‌ای ساتو / مترجم: کیومرث قنبری آذر)

* اجزاء بازی *

۲ آدمک استاد (آبی و قرمز) / ۸ آدمک شاگرد (۴ آبی و ۴ قرمز) / ۱۶ کارت حرکت / صفحه‌ی بازی

* چیدمان آغاز بازی *



▲ هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و مهره‌های خود را در صفحه‌ی بازی می‌چیند. دو آدمک استاد حتماً باید در خانه‌های وسط (درگاه معبد) قرار بگیرند.

کارت‌های حرکت را بر زده و به هر بازیکن، ۲ کارت بدهید. بازیکنان، ۲ کارت خود را "به‌رو" پیش‌روی خود می‌گذارند. یک کارت حرکت دیگر (اضافی) نیز برداشته و در کنار صفحه (سمت راست صفحه) قرار دهید. اگر مهرِ پایین کارت، آبی‌رنگ بود، کارت را رو به بازیکن آبی بگذارید و اگر قرمز رنگ بود، رو به بازیکن آبی.

بقیه‌ی کارت‌ها را به جعبه برگردانید (با استفاده از کارت‌های مختلف در بازی‌های مختلف می‌توانید چالش‌هایی متفاوت را تجربه کنید). بازیکنی که کارت اضافی رو به او باشد، بازی را شروع می‌کند.

* نحوه‌ی حرکت *

گام نخست: حرکت و حمله: در نوبت خود، یکی از ۲ کاردتی را که پیش‌روی شما قرار دارند، انتخاب کنید. سپس یکی از آدمک‌های خود (استاد یا شاگرد) را بر اساس آن کارت، حرکت دهید.



▲ مربع‌های پُرنرنگ، مکان کنونی مهره‌های شما را نشان می‌دهند و بقیه‌ی مربع‌های رنگی، خانه‌هایی را نشان می‌دهند که مهره‌ی شما می‌تواند به آن‌ها وارد شود.

سایر مهره‌ها (از هر رنگی که باشند) نمی‌توانند مسیر حرکت شما را سد کنند.

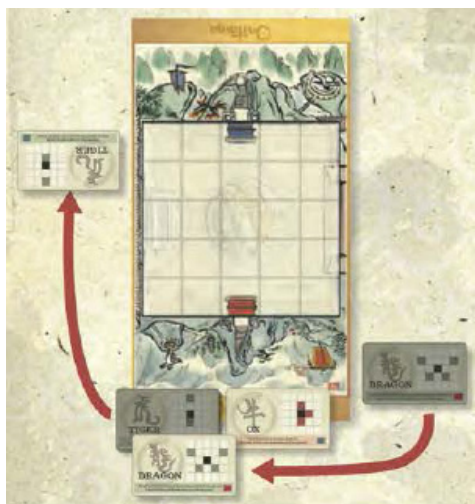
شما نمی‌توانید مهره‌ی خود را طوری حرکت دهید که از صفحه خارج شود یا به خانه‌ای برود که یکی دیگر از مهره‌های خودتان در آن قرار دارد (مهره‌ی قرمز می‌تواند به هریک از ۴ خانه‌ی مشخص شده برود)...



اگر آدمک خود را به خانه‌ای ببرید که یکی از آدمک‌های حریف (استاد یا شاگرد) در آن قرار دارد، مهره‌ی حریف را زده و از بازی بیرون می‌اندازید. برای زدن یک مهره، باید دقیقاً وارد خانه‌اش شوید؛ رد شدن از روی مهره یا پریدن از روی آن، برای زدن‌اش کافی نیست (مهره‌ی قرمز، با کارت خرگوش، می‌تواند مهره‌ی آبی را بزند!) ▼



گام دوم: تعویض کارت‌ها: کارتی را که استفاده کرده‌اید، از پیش‌روی خود برداشته و رو به حریف، در سمت چپ صفحه قرار دهید. سپس کارتی را که در سمت راست صفحه قرار دارد، برداشته و جایگزین کارت قبلی خود کنید ✓



سپس نوبت به حریف می‌رسد که (به همین ترتیب) ابتدا حرکت و سپس کارت‌اش را تعویض کند. شما هرگز اجازه ندارید نوبت خود را واگذار کنید (حتی اگر حرکت کردن به ضررتان باشد) مگر آن که "نتوانید" هیچ حرکتی انجام دهید. اگر بر اساس کارت‌هایی که دارید، "نتوانید" هیچ حرکتی انجام دهید، مهره‌های‌تان در صفحه ثابت می‌مانند ولی گام دوم، یعنی تعویض کارت را حتماً باید انجام دهید (به همان روش قبل).

* پایان بازی *

شما در دو صورت، برنده‌ی بازی خواهید بود:

- ۱) اگر بتوانید آدمک استاد حریف را بزنید و از بازی بیرون بیندازید...
- ۲) اگر بتوانید آدمک استاد خود را به خانه‌ی اصلی آدمک استاد حریف (درگاه معبد حریف) برسانید...



* خالق بازی: شیمپه‌ای ساتو * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

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

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

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