

کتابچه‌ی قوانین بازی

## "معیون انفجاری!"

پدیدآورندگان بازی: لورنزو سیلوا، آندره آ کرسپی و استفانو کاستلی

مترجم: کیومرث قنبری آذر

## افسانه‌ی عناصرِ جادویی

### (جادوئیوس عناصریوس افسانئیوس)



### آشکِ تک‌شاخ! (گوی‌های آبی)

آشک تک‌شاخ، ناب‌ترین مایع شناخته‌شده در دنیای سحر و جادوست؛ فقط چند قطره از آن، برای تسریع تأثیرِ معجون‌های جادویی، کافی است...

جمع‌آوری آشک تک‌شاخ بسیار آسان است! تک‌شاخ‌ها آشک‌شان دم‌مَشک‌شان است! یکی از آن‌ها را پیدا کنید، چهارتا شوخی‌مُوردِ دار با شاخش بکنید و برای دوش گرفتن (با آشک)، آماده شوید!... حتماً بشکته‌ی بزرگ همراه‌تان باشد!



### دودِ اژدها! (گوی‌های سُرخ)

گازهای متعفن و زهرآگینی که از دهان و بینی این خزندگان دهشتناک خارج می‌شوند، اغلب به خاطر واکنش‌پذیری جادویی بسیار بالا، مورد استفاده قرار می‌گیرند!... **هشدار!** هرگز، به هیچ قیمتی، این گازها را استنشاق نکنید!!

برای به‌چنگ آوردن دودِ اژدها، آن قدر بینی‌آش را فشار دهید تا این که خیلی خیلی عصبانی شود! دود را داخل قمقمه‌ای، فلاسکی، چیزی، جمع کنید!... قبل از این که اژدها، جزغاله‌تان کند، بزنید به چاک!!



**آبِ بِنِیِ غُول!! (گوی های سیاه (توقع داشتید "آبِ بِنِیِ غُول" چه رنگی باشد؟!))**

این ماده‌ی عمیقاً لزج و چسبناک، برای تغلیظِ ترکیباتِ فرّار، مورد استفاده قرار می‌گیرد! در هنگام استفاده، ماسک را فراموش نکنید!!

غول‌های مُرداب، همیشه‌ی خدا سرماخورده‌اند! به یک آبگیر بروید! یک جعبه‌ی بزرگ دستمال کاغذی نیز به همراه داشته-  
باشید! منتظر عطسه‌ی غول بمانید!... برای معده‌های حسّاس، اصلاً توصیه نمی‌شود!!



**شوره‌ی سَرِ پَری!! (گوی های زرد)**

یک عنصر بسیار قدرتمند! مورد استفاده‌ی کودکانِ شروری که دل‌شان نمی‌خواهد بزرگ شوند، به منظور دزدیدن و گمراه کردنِ سایرِ کودکان!!

یک پَری پیدا کنید و موهایش را به آرامی شانه بزنید! مُراقب باشید خوش‌خوشان‌تان نشود که اگر دست از پا خطا کنید، در یک چشم‌به‌هم‌زدن، سَرِتان به تاقِ خواهد چسبید!

## کتابچه‌ی قوانین

### (قانونیوس کتابچیوس)



چند کلمه‌ای از جناب "آلدوس هامپلسکور" (پسرخاله‌ی "پروفسور دامیلدور" مشهور!!)

و رییس "آکادمی جادوی هوریبیلوروم":

- جادوآموز عزیز!

اینک به آن زمان ویژه نزدیک شده‌ایم! آخرین سال حضور شما در "آکادمی جادوی هوریبیلوروم برای ساحران و ساحرگان طناز"، به پایان رسیده و اکنون، زمان آزمون نهایی است!

قوانین، همان قوانین همیشگی هستند: مواد لازم را از توزیع‌کننده‌ی جادویی برداشته و معجون خود را کامل کنید! به‌خاطر داشته باشید انفجارهایی که به‌وجود می‌آورید، می‌توانند سودمند باشند! استفاده از معجون‌هایی که در طی این آزمون، می‌پذیرید، نه‌تنها مجاز است، بلکه توصیه‌شده نیز هست! آن‌ها را برای انجام بهتر و سریع‌تر امور، خردمندانه به‌کار بگیرید و لیاقت خود را به‌عنوان یک ساحر - یا ساحره - بعد-از-این به اثبات برسانید!

هنگامی که توکن‌های "ناز شست" به‌اندازه‌ی کافی، اعطاء شدند، آزمون به پایان می‌رسد! به یاد داشته‌باشید که برای دریافت جایزه‌ی بهترین جادوآموز سال، باید دشوارترین (و ارزشمندترین) معجون‌ها را بپذیرید!

موفق باشید!

## اجزاء بازی

(بازیوس اجزائیوس)

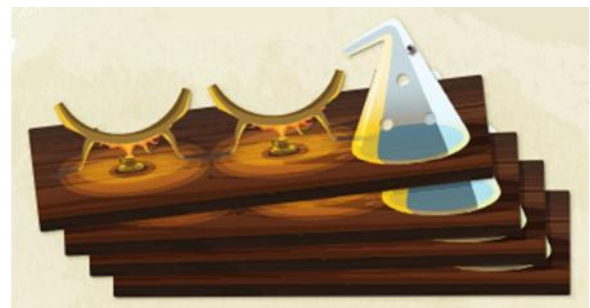


۱ توزیع کننده‌ی گوی (شامل قطعات مختلفی است که باید سَرهم شوند!)

و ۸۰ گوی عناصر جادویی (در ۴ رنگ مختلف و از هر رنگ، ۲۰ گوی؛ به همراه یک کیسه‌ی کوچک حاوی گوی‌های یدکی!)



۱۵ توکن "نازِ شَست" و ۶۴ کاشی (شیشه‌ی) معجون، از ۸ گونه‌ی مختلف (شیشه‌های هم‌سان، نمادهای قدرت یک‌سان دارند).



۴ میز مخصوص و ۲۱ توکن "تقلّب‌های کوچولو" و ۱ توکن بازیکن نخست

## چکیده‌ی بازی در یک نگاه

### {بازیوس چکیدنیوس در یک نگاهیوس}

برای به‌هم‌بافتنِ معجون‌های خود، در هر نوبت، یک گویِ جادویی، از توزیع‌کننده بردارید و کاری کنید که گوی‌های هم‌رنگ سُر خورده و به‌هم برخورد کرده و منفجر شوند (و آن‌ها را نیز برای خود بردارید)! هرچه انفجارها، بزرگ‌تر، معجون پختنِ شما، سریع‌تر!

فرمولِ پختِ هر معجون، دست‌کم، شاملِ ۴ تا ۷ عنصر است. تعداد عناصر مورد نیاز، با حُفَره‌هایی در خودِ کاشی‌های معجون، مشخص شده‌است. گوی‌های مُتناسب (از لحاظ رنگ) را روی کاشی‌های معجونِ خود بگذارید: هنگامی که همه‌ی حُفَره‌ها، با گوی‌های مُتناسب، پُر شدند، معجون کامل می‌شود!

هر معجون، امتیازاتی مشخص را نصیبِ شما می‌کند؛ امتیازاتی مُتناسب با تعداد عناصر مورد نیاز برای کامل شدنِ معجون و میزانِ قدرت جادویی که معجون، به ارمغان می‌آورد!

## تجربه‌ی یک‌بار-برای-همیشه‌ای سَرهم کردنِ توزیع‌کننده‌ی گوی!

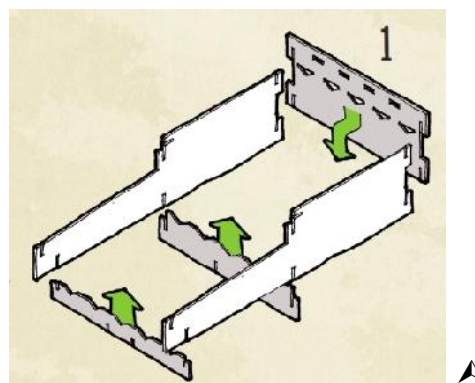
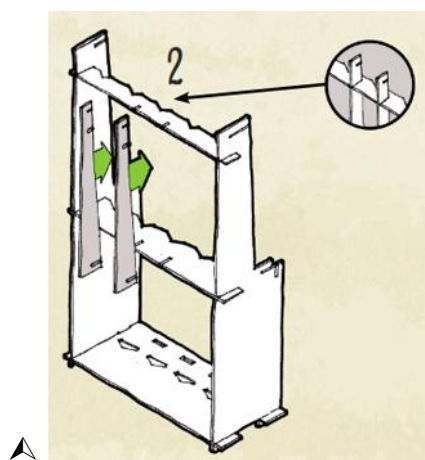
### {تجربنیوس سَرهمیوس گوییوس توزیع‌کنندنیوس}

با دقت، قطعات توزیع‌کننده را از صفحه‌ی دربردارنده‌اش، جدا کنید! سپس همان‌طور که در تصاویر (صفحات بعد) می‌بینید، قطعات را به‌هم مُتصل کنید!

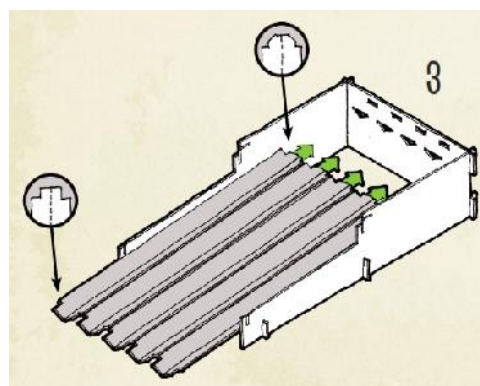
این روندِ کاری سازمان‌یافته، هُلوی بُرو-توی-گلوی قرن‌ها صنعت‌گریِ ماهرانه و برنامه‌ریزیِ دقیقِ اجداد من... و البته خودِ این بنده‌ی کم‌ترین است! بنده شخصاً ارادتی عجیب، به این دروازه‌های کمانی‌شکلِ عبورِ گوی دارم! به‌نظرِ شما، زیبا نیستند؟!...

ضمناً توزیع‌کننده، پس از سَرهم شدن، به‌راحتی در جعبه‌ی "معجون انفجاری!" شما، آرام خواهد گرفت بنابراین هرگز نیازی به جُداسازیِ دوباره‌ی قطعاتِ آن نخواهد بود! معرکه‌ست، نه؟!... قابلِ شما را ندارد!

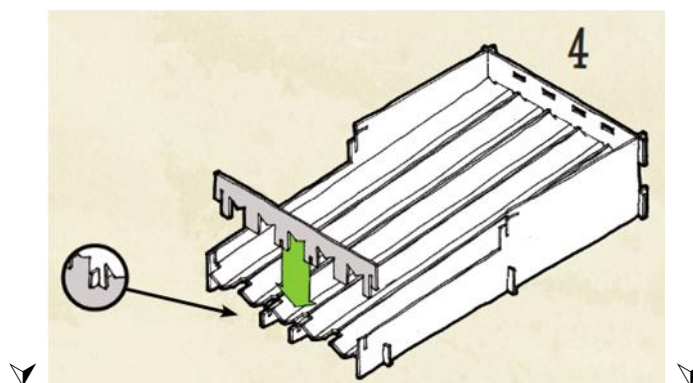
نکته: بُرش‌های جلویی ۲ قطعه‌ای که در تصویر (2) می‌بینید، در پایانِ این مرحله، خالی خواهند ماند؛ آن‌ها در یکی از مراحلِ بعدیِ سَرهم‌بندی مورد استفاده قرار خواهند گرفت! ▼



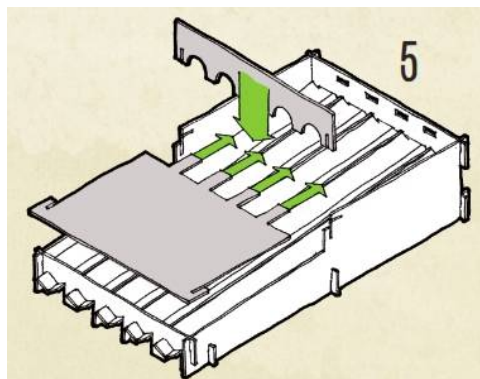
باید اشاره کنم که قسمت زیرین سُرُسَره، قسمتی است که با رنگ سیاه، رنگ آمیزی شده و قسمت بالایی آن، قسمتی است که بافتی شبیه به بافت چوب دارد؛ البته این جور راهنمایی کردن، توهین به شعور آدم‌هاست، نه؟!



نکته: قطعات سُرُسَره را خیلی خوب و بادقت خَم کنید؛ اگر نکنید، ممکن است گوی‌ها در هنگام بازی، از مسیرهای خود بر روی سُرُسَره، خارج شوند! با خَم کردن دُرُست، می‌توانید مناسب‌ترین زاویه را به آن‌ها داده و در دیواره‌ی انتهایی توزیع‌کننده، محکم‌شان کنید.



نکته: مطمئن شوید که زبانه‌های داخلی دیواره‌ی جلویی، در ۲ بُرش خالی مانده از مرحله‌ی ۲، محکم چفت شوند... ▲



اگر بخواهم یک بار دیگر به سیستم ذهنی و شعور شما حمله کنم، باید تأکید کنم که: سقف، مشخصاً باید پیش از دیواره‌ی دروازه‌های کمانی شکل، جای‌گذاری شود! البته شکی نیست که شما خودتان به این نکته پی می‌برید!!

## آماده‌سازی

(ساز یوس آمادئوس موتسارت!)

پیشنهاد می‌کنم تا وقتی که در این بازی، حرفه‌ای نشده‌اید، معجون‌های "آخرت چسب!" و "فیلتر پاک‌سازی" را وارد بازی نکنید! فقط و فقط با استعدادترین معجون‌پزان و معجون‌بافان، مهارت لازم برای کار با چنین معجون‌هایی را دارند!!

۱) هر بازیکن، یک میز مخصوص دریافت کرده و طوری پیش‌روی خودش می‌گذارد که کمی فضا در پایین و کمی فضا در بالای آن، خالی بماند.

۲) بازیکنی که به تازگی شربت آلبالویی، آبلیمویی، معجونی، چیزی، نوش‌جان کرده، توکن "بازیکن نخست" را دریافت می‌کند. **صرفاً جهت یادآوری:** این توکن، در طول بازی، جابه‌جا نمی‌شود! بازیکنان، به نوبت و در جهت ساعت‌گرد، بازی می‌کنند.

۳) ۲ گونه از ۸ گونه‌ی مختلف کاشی‌ها (شیشه‌ها)ی معجون را (به انتخاب خودتان) از بازی خارج کنید؛ این ۱۶ معجون (کاشی)، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند و کاری به کارشان نخواهیم داشت!

۴) دوتا از کاشی‌های هریک از گونه‌های معجون، با نشان "ستاره" علامت‌گذاری شده‌اند؛ به ازای هر بازیکن، ۲ تا از این کاشی‌های "ستاره‌دار" را (به شکل اتفاقی یا توافقی!) برداشته و به عنوان "معجون‌های نخستین" در وسط میز بازی



بگذارید (طرف فرمول پخت‌شان، یعنی همان طرفی که با یک نوار سرتاسری خاکستری رنگ مشخص شده، بالا باشد)!  
هر بازیکن، یک کاشی معجون نخستین برای خود برمی‌دارد؛ به نوبت، در جهت ساعت‌گرد و اول‌از‌همه، بازیکن نخست!



هنگامی که همه‌ی بازیکنان، "نخستین کاشی‌های نخستین" خود را برداشتند، هر بازیکن، "دومین کاشی نخستین" خود را برمی‌دارد؛ به نوبت، در جهت پادساعت‌گرد و اول‌از‌همه، بازیکن آخر!!

۵) هر بازیکن، ۲ معجون نخستین خود را روی چراغ‌های فتیله‌ای میز خود می‌گذارد (طرف فرمول پخت‌شان، بالا باشد، لطفاً)! بدین ترتیب، معجون‌پزخانه‌ی بازیکنان، افتتاح می‌شود!

۶) پس از آن که همه‌ی بازیکنان، ۲ معجون نخستین خود را برداشتند، سایر کاشی‌ها را بر زده و به ۵ دسته‌ی مختلف تقسیم کنید (طرف فرمول پخت‌شان، بالا باشد، لطفاً، ایضاً)!

۷) همه‌ی گوی‌های عناصر جادویی را در مخزن توزیع‌کننده بریزید و مطمئن شوید بتوانند به راحتی سر خورده و ۵ ردیف سرسره را پر کنند (بخش "پر کردن دوباره‌ی توزیع‌کننده" را ببینید)!

۸) همه‌ی توکن‌های "ناز شست" و توکن‌های "تقلب" را کنار توزیع‌کننده بگذارید. تعدادی از توکن‌های ناز شست را به شکل یک ستون (از بالا به پایین، از بزرگ به کوچک) روی هم بچینید (بخش "پایان بازی" را ببینید)! تعداد این توکن‌های ناز شست، بستگی به تعداد بازیکنان دارد (جدول زیر را ملاحظه بفرمایید):

تعداد بازیکنان:                      تعداد توکن‌های ناز شست:

۲    ۴ توکن

۳    ۵ توکن

۴    ۶ توکن

خوب، حالا همه چیز آماده است...

## رَوندِ بازی

### (بازیوس رَوندیوس)

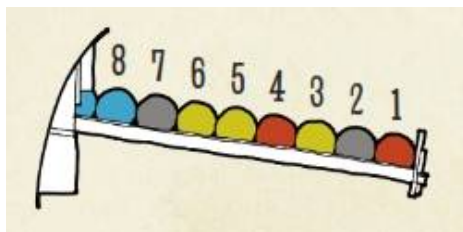
بازی "معجون انفجاری!" به شکل نوبتی انجام شده و نوبت‌ها در جهت ساعت‌گرد تغییر می‌کنند. در نوبت‌تان، شما باید یکی از گوی‌های جادویی را انتخاب کرده و از توزیع‌کننده بردارید. این کار ممکن است یک یا چند انفجار کوچولو را در پی داشته باشد! علاوه بر این، شما در هر لحظه از نوبت‌تان، می‌توانید یک یا چند معجون کامل‌شده‌ی خود را نوشیده و / یا از جناب پروفیسور، تقاضای کمک کنید!



سلام! من "پروفیسور هامپلسکور" هستم... و زیاد حرف می‌زنم!!

## برداشتن گوی‌های جادویی

{جادوئیس، گونیوس برداشتنیوس}

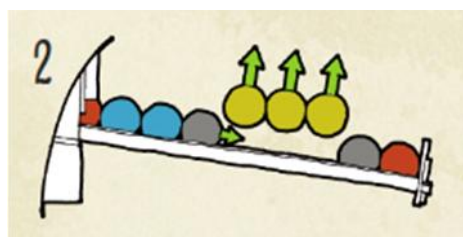
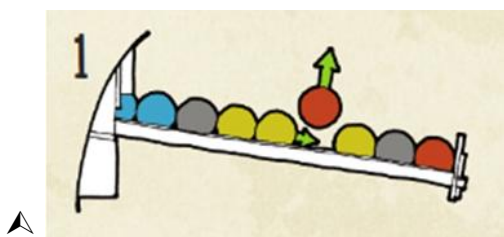


همان‌طور که پیش‌تر هم گفته شد، برای برداشتن یک گوی از توزیع‌کننده، خیلی راحت، یک گوی را ابتدا انتخاب کرده و سپس بردارید!! شما می‌توانید آزادانه هریک از گوی‌هایی را که روی سُرُسره دیده می‌شوند (بجز آخرین (نهمین) گوی)، انتخاب کنید (تصویر بالا). این، می‌شود "برداشت معمول" شما در هر نوبت!

1) گوی سُرخ، برداشته شده و یک واکنش زنجیره‌ای آغاز می‌شود...

همان‌طور که به راحتی می‌توانید تصوّر کنید، هنگامی که گویی از روی سُرُسره برداشته می‌شود، گوی‌های بالایی، به پایین لغزیده و جای آن را پُر می‌کنند؛ این جاست که ممکن است انفجار رخ دهد!

اگر دو گوی هم‌رنگ با یکدیگر برخورد کنند، انفجار رخ می‌دهد! وقتی دو گوی منفجر شوند، تمام گوی‌های هم‌رنگ با آن دو، به شرطی که به آن دو متصل باشند، منفجر می‌شوند! شما همه‌ی این گوی‌های منفجرشده را نیز مثل گویِ اوّل، برمی‌دارید.



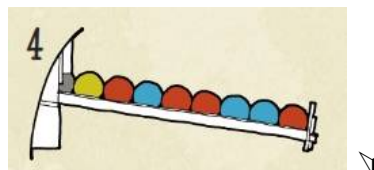
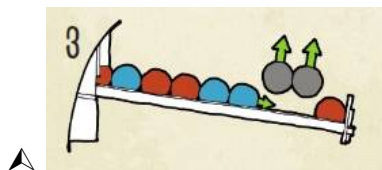
2) سه گوی زرد با یکدیگر برخورد کرده و در نتیجه، منفجر می‌شوند. همه‌ی آن‌ها از توزیع‌کننده برداشته می‌شوند...

همه‌ی جادوآموزان به این نکته توجه نمی‌کنند: اگر سه گوی هم‌رنگ به هم پیوسته (یا بیش‌تر) در یک ردیف وجود داشته باشند و شما یکی از آن‌ها را (از وسط‌شان) بردارید، باز هم باعث می‌شوید که یک انفجار رخ دهد! اتفاقاً حرکت تر و تمیزی

هم هست، نه؟!}

3) سپس دو گوی سیاه نیز با یکدیگر برخورد کرده و منفجر می‌شوند. آن‌ها نیز برداشته می‌شوند!

اگر پس از خارج کردن گوی‌های منفجرشده، دوباره تعداد گوی هم‌رنگ با یکدیگر برخورد کنند، بازهم انفجار روی داده و شما باید گوی‌های منفجرشده‌ی جدید را نیز از توزیع‌کننده خارج کنید. اگر بازهم گوی‌های هم‌رنگ باهم برخورد کنند، انفجار سوّم روی می‌دهد و همین‌طور الی آخر... (تصویر پایین).



4) هیچ دو گوی هم‌رنگی باهم برخورد نمی‌کنند بنابراین واکنش زنجیره‌ای متوقف می‌شود!

توجه داشته باشید که دو گوی آبی به‌هم پیوسته (در این مثال) - اگرچه با گوی سُرُخ برخورد می‌کنند - منفجر نمی‌شوند! انفجار فقط وقتی روی می‌دهد که دو (یا چند) گوی هم‌رنگ با یکدیگر برخورد کنند. ضمناً ممکن است شما با یک واکنش زنجیره‌ای بسیار بزرگ، باعث شوید که برخی از ردیف‌های سُرُره خالی (نیمه‌خالی) شوند! طبیعی است و مشکلی نیست!

### گوشه‌ی چشمی از سوی پروفیسور...!

#### (گوشیویس چشمیویس از سوی پروفیسوریویس...!)

در هر لحظه از نوبت‌تان (و فقط یک‌بار در هر نوبت)، پیش یا پس از "برداشت معمول"تان، می‌توانید تقاضا کنید که پروفیسور، گوشه‌ی چشمی به شما داشته باشند - برای این کار، ۱ توکن "تقلّب" از وسط میز بازی و ۱ گوی (به‌انتخاب خودتان) از توزیع‌کننده بردارید!

اگر با استفاده از یک توکن تقلّب، گویی را از توزیع‌کننده خارج کنید، چه گوی‌های هم‌رنگ با یکدیگر برخورد کنند، چه نکنند، انفجاری روی نخواهد داد (الکی که نیست)! ضمناً به‌ازای هر توکن تقلّب، در پایان بازی، ۲ امتیاز از حساب جناب‌عالی، کسر و به حساب جناب پروفیسور، واریز خواهد شد!!



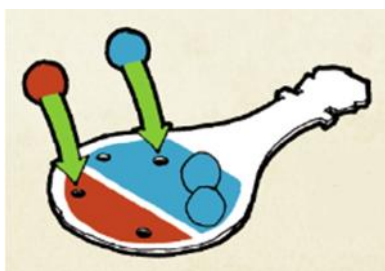
بهبتر است که کمکِ مرا پیش‌از برداشت معمول‌تان درخواست کنید! اگر هوشمندانه کار کنید، می‌توانید زمینه‌ی روی-دادن واکنش‌های زنجیره‌ای عظیمی را فراهم کنید!

## به کارگیری عناصر جادویی (گوی‌ها)

### { جادوئیوس عناصریوس کارگیریوس! }

پس از این که "گوی برداری" تان انجام شد (چه از طریق برداشت معمول، چه گوشه‌ی چشم، چه نوشیدن یک معجون (بخش "نوشیدن یک معجون" را ببینید))، تعدادی گوی در اختیار شما خواهد بود:

- در ابتدا، شما باید همه‌ی گوی‌هایی را که در اختیار دارید، به شرط آن که امکانش باشد، در حفره‌های خالی مُتناسب (از لحاظ رنگ) در کاشی‌های معجون تان - که دارند روی میزتان غُل غُل می‌کنند - قرار دهید (مثلاً یک گوی زرد به یک حفره‌ی زرد می‌رود و همین‌طور الی آخر...). هنگامی که یک گوی بر روی یک کاشی معجون نشست، دیگر نمی‌تواند حرکت کند تا این که معجون، کامل شود!



- اگر گوی‌هایی را در اختیار دارید که نمی‌توانند در هیچ‌یک از حفره‌های معجون‌پزخانه تان بنشینند، باید آن‌ها را در **بالن تقطیر** روی میز خود بگذارید. بدین ترتیب، مخزن جادویی شما تشکیل می‌شود.

در طول نوبت تان، اجازه دارید آزادانه گوی‌هایی را که در دست (در اختیار) دارید، با گوی‌های مخزن تان عوض کنید! هر مخزن می‌تواند حداکثر ۳ گوی را در خود جای دهد. فقط تا پایان نوبت تان می‌توانید گوی‌های تان را در دست تان نگه - دارید (بخش "پایان نوبت" را ببینید)!

البته گفتن ندارد ولی پس از پایان نوبت تان و تا پیش از شروع نوبت بعدی تان، اجازه ندارید گوی‌ها را از مخزن تان خارج - کنید!!



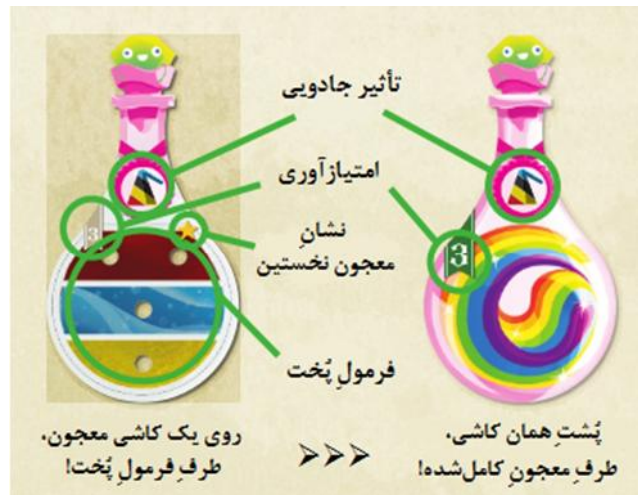
## کامل کردن یک معجون

### {معجون‌نویس تکمیل‌نویس}

هنگامی که همه‌ی خُفَره‌های یک کاشی معجون، با گوی‌های جادویی، پُر شدند، آن معجون، کامل می‌شود. تمام گوی‌های معجون را به توزیع‌کننده برگردانید (بخش "پُر کردن دوباره‌ی توزیع‌کننده" را ببینید). سپس کاشی را پُشت‌ورو کرده (به سمت معجون کامل شده) و به منطقه‌ی پایین میزتان منتقل کنید! این‌جا، "معجونستان" شماست!

معجون‌ها، در پایان بازی، امتیازاتی را نصیب شما خواهند کرد (که میزان آن، روی خود کاشی، ذکر شده‌است)؛ هم‌چنین می‌تواند آن‌ها نوشیده شده و از تأثیرات جادویی یک‌بار مصرف‌شان، بهره‌مند شوید (بخش "نوشیدن معجون‌ها" را ببینید).

**مثال:** هری، ۷ گوی در دست (در اختیار) دارد: ۴ تا سُرخ و ۳ تا سیاه. او ۲ گوی آبی نیز در مخزن خود دارد - که از نوبت قبل، آن‌جا مانده‌است. او، ۴ گوی سُرخ و یکی از گوی‌های آبی را (از مخزن برداشته و) بر روی کاشی‌های معجون خود می‌گذارد. او می‌خواهد همه‌ی گوی‌های سیاه‌اش را نگه دارد بنابراین گوی آبی دُوم را نیز از مخزن خارج کرده و ۳ گوی سیاه را به مخزن می‌فرستد. سپس نوبتش پایان می‌یابد و او، گوی آبی باقی‌مانده را به توزیع‌کننده برمی‌گرداند.



## نوشیدن معجون‌ها

### {نوشیدن معجون‌نویس، به سبب امتیازات!}

در هر لحظه از نوبت‌تان، می‌توانید یکی از معجون‌های خود (یا چندتا از آن‌ها) را بنوشید و از تأثیر جادویی‌اش (یا جادویی‌شان) بهره‌مند شوید. هر معجون، نیرویی است ویژه ولی یک‌بار مصرف: هیچ معجونی را نمی‌توان بیش از یک‌بار نوشید!!

برای مشخص کردن این که یک معجون، نوشیده شده است، کافی است آن را سَروته کنید؛ سپس می توانید از تأثیر جادویی اش بهره مند شوید! ▼



هنگامی که با استفاده از تأثیر یک معجون، از توزیع کننده، گوی برمی دارید، هرگز نمی توانید انفجار به وجود بیاورید! انفجارها فقط وقتی روی می دهند که در هنگام "برداشت معمول" تان، گوی بردارید! دقیقاً به همین ترتیب، با استفاده از توکن های "تقلب" نیز به هیچ وجه نمی توانید انفجار ایجاد کنید!

استفاده از یک معجون (و نوشیدن آن)، به معنای از دست دادن آن نیست: آن معجون گماکان به عنوان یک معجون کامل، در معجونستان شما باقی مانده و امتیازش نیز در پایان بازی، برای تان محاسبه خواهد شد.

اگر هم دوست داشتید، می توانید معجون های تان را بلافاصله پس از کامل شدن بنوشید! هدف این آزمون، اثبات توانایی های شما در امر جادوگری است، نه صرفاً سنجش دانش تئوریک شما درباره ی معجون ها! داشتن قابلیت استفاده از نتیجه ی زحمت خود و تبدیل آن به یک امتیاز ویژه، مهارتی است حیاتی!

## پُر کردن دوباره ی توزیع کننده

**(توزیع کننده یوس دوباره پُریوس!)**

برای گذاشتن گوی ها در توزیع کننده، لازم است چند قانون کوچولو را رعایت کنید:

- گوی ها را به شکل تصادفی داخل دریچه ها بریزید: گوی ها را به دهانه ی ردیف خاصی از سُرُسره هدایت نکنید!!
- همه ی ردیف های سُرُسره را تا حد امکان پُر کنید: اگر بعضی از ردیف ها پُر بودند و در نتیجه، بعضی از گوی ها در دهانه ی آن ها گیر کردند و نتوانستند داخل سُرُسره شوند، به آرامی آن ها را به سمت دهانه ی نزدیک ترین ردیف خالی هدایت بکنید!!

## پایان یک نوبت

### {نوبتیوس پایانیوس}

پس از آن که برداشت معمول‌تان را انجام دادید، (در صورت تمایل) از توکن‌های تقلب استفاده کردید و (بازهم در صورت تمایل) معجون‌های مورد نظرتان را هم نوش جان کردید، نوبت‌تان به پایان می‌رسد؛ سپس به این ترتیب عمل کنید:

- اگر هنوز تعدادی گوی در دست دارید و مخزن‌تان هم پر است، باید این گوی‌ها را به توزیع‌کننده برگردانید!

- اگر کم‌تر از ۲ کاشی معجون در معجون‌پزخانه‌ی خود دارید، باید کاشی‌های معجون جدیدی (از روی یکی از ستون‌های موجود) انتخاب کرده و بر روی چراغ‌های فتیله‌ای خالی خود بگذارید! نکته: نمی‌توانید گوی‌های خود را از مخزن، به این کاشی‌های جدید منتقل کنید زیرا نوبت بازی شما به پایان رسیده است!!

- ببینید که آیا توکن ناز شست کسب کرده‌اید یا نه؟! (بخش "توکن‌های ناز شست" را ببینید).

- بررسی کنید که آیا بازی به پایان رسیده است یا نه؟! (بخش "پایان بازی" را ببینید).

شما همواره و در آغاز هر نوبت، ۲ کاشی معجون در معجون‌پزخانه‌ی خود خواهید داشت و بالطبع، نخواهید توانست در یک نوبت، بیش از ۲ معجون را کامل کنید! از کرامات شیخ ما این است... شیره را خورد و گفت شیرین است!!!

## توکن‌های "ناز شست"

### {توکنیوس "ناز شستیوس"}

توکن‌های ناز شست، پاداش‌هایی هستند که به جادوآموزانی اهدا می‌شوند که توانایی خود را به اثبات رسانده باشند... یا با استاد شدن در ساخت یک معجون خاص یا با ساخت چندین نوع معجون مختلف!

هر بازیکنی که دست‌کم ۳ معجون یک‌سان و / یا دست‌کم ۵ معجون متفاوت را کامل کند، بلافاصله یک توکن ناز شست دریافت می‌کند؛ یا از ستون "شمارش معکوس" یا اگر ستون "شمارش معکوس" خالی باشد، از بانک (توکن‌های اضافه‌ای که در محوطه‌ی بازی هستند)! هر توکن ناز شست، در پایان بازی، ۴ امتیاز نصیب بازیکن می‌کند...





شاید نباید به این نکته اشاره کنم ولی در هر حال، دیر رسیدن، بهتر از هرگز نرسیدن است!! شما با جمع‌آوری دست‌کم ۳ معجون یک‌سان، ۱ توکن نازِ شست دریافت می‌کنید پس اگر چشم نخورید و ۶ معجون یک‌سان نیز بپزید، بازهم همان ۱ توکن را دریافت می‌کنید!!

## پایان بازی

### (بازیوس پایانیوس)

در هنگام آماده‌سازی بازی، شما با تعداد مشخصی توکن نازِ شست، یک ستون "شمارش معکوس" تشکیل می‌دهید (جدول پایین صفحه را ببینید). "پایان بازی، آغاز می‌شود" اگر در پایان نوبت یکی از بازیکنان، آخرین توکن این ستون، برداشته شود؛ همچنین اگر در پایان نوبت یکی از بازیکنان، هیچ کاشی معجونی برای برداشتن موجود نباشد!!

بازی، در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند تا این که بازیکن سمت راست بازیکن نخست، نوبت بعدی‌اش را تمام کند (بدین ترتیب همه‌ی بازیکنان، تعداد نوبت‌های مساوی خواهند داشت). حتی اگر ستون توکن‌های نازِ شست خالی شود، بازهم بازیکنان می‌توانند توکن‌های بیش‌تری از مخزن عمومی دریافت کنند، البته اگر شایستگی‌اش را داشته باشند!

پس از آن، بازیکنان، امتیازات همه‌ی معجون‌های کامل‌شده و توکن‌های نازِ شستِ خود را محاسبه می‌کنند. سپس به‌ازای هر توکن "تقلب"، ۲ امتیاز از مجموع امتیازات خود کم می‌کنند!

بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

در صورت تساوی، همه‌ی بازیکنان هم‌امتیاز، به‌نوبت، یک گوی از توزیع‌کننده برداشته و سعی می‌کنند انفجاراتی به‌وجود-بیاورند! بازیکنی که با این روش، بیش‌ترین گوی را به‌دست بیاورد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

تعداد بازیکنان:

۲      ۳      ۴

تعداد توکن‌های ستون "شمارش معکوس":

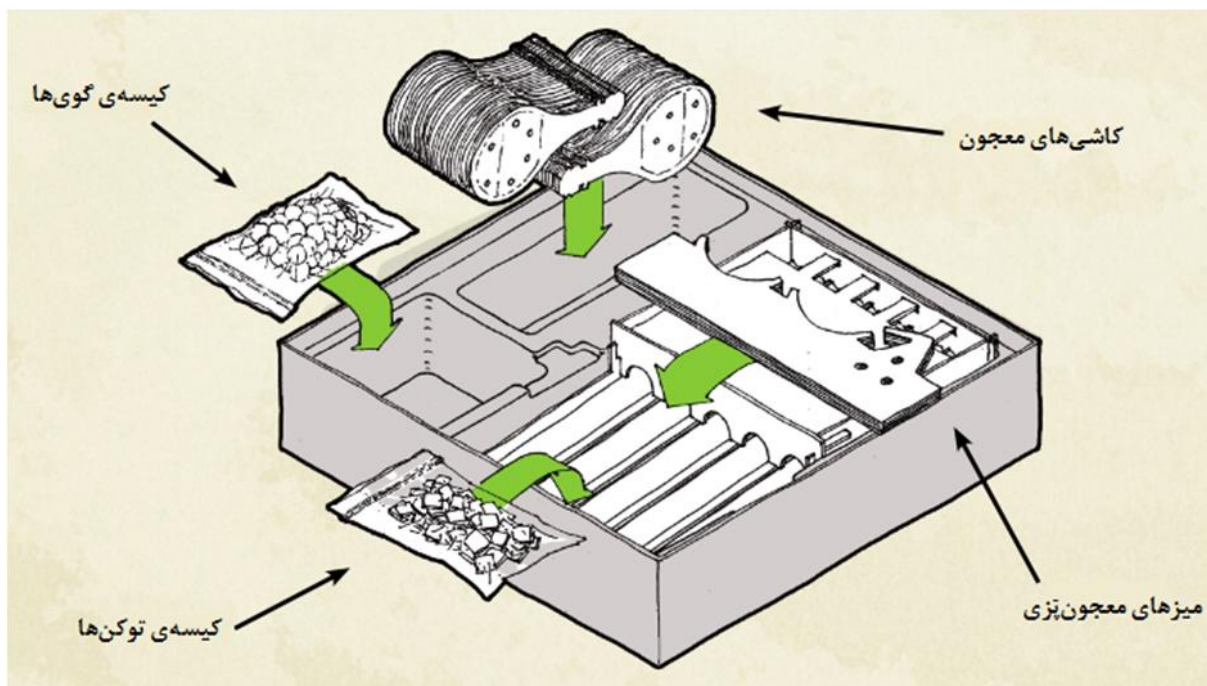
۴      ۵      ۶

ما این تعداد از توکن‌های نازِ شست را با این هدف پیشنهاد می‌کنیم که بازی‌های شما، مدت زمان قابل‌قبولی پیدا کنند (نه خیلی بلند، نه خیلی کوتاه)! اما اگر هم‌بازی‌هایی دارید که خیلی گند هستند یا بیش‌از حد فکر می‌کنند یا اگر فکر-می‌کنید که بر چند و چون بازی، کاملاً مسلط هستید، می‌توانید در آغاز بازی، برای طولانی‌تر شدن یا کوتاه‌تر شدن بازی، تعداد توکن‌ها را توافقی تغییر دهید!

**مثال:** یک بازی ۴ نفره را در نظر بگیرید. هری، در آغاز بازی، بازیکن نخست بود و همین الآن، پیش پای شما، با برداشتن پنجمین توکن ناز شست، از ستون "شمارش معکوس"، نوبت خود را تمام کرد؛ این، دوّمین توکن او بود و ۱ توکن هم در ستون، باقی ماند. حالا نوبت هرمیون است. او موفق به دریافت آخرین توکن ناز شست می‌شود که به معنای "آغاز پایان بازی" است! حالا رون و دراکو هم هر کدام، یک نوبت بازی خواهند کرد و سپس بازی به پایان خواهد رسید! رون، بازی-می‌کند ولی نمی‌تواند هیچ توکنی دریافت کند. دراکو، در نوبت خودش، موفق به دریافت ۱ توکن، به خاطر پختن دست کم ۳ معجون یک‌سان و ۱ توکن، به خاطر پختن دست کم ۵ معجون متفاوت می‌شود. از آن جا که ستون "شمارش معکوس" خالی شده‌است، دراکو، توکن‌هایش را از "بانک" برمی‌دارد. با پایان نوبت دراکو، بازی به پایان رسیده و بازیکنان می‌توانند امتیازات نهایی خود را محاسبه کنند...

### نحوه‌ی چیدمان منظم و بچه‌مثبت‌وار اجزاء بازی در جعبه

(چیدمانیوس بچه‌مثبتیوس)



## تأثیراتِ معجون‌های مختلف

(معجون‌نیوس، مختلف‌نیوس، تأثیرانیوس)

**معجون خِرَد:** یک گوی (به انتخاب خود) از توزیع‌کننده بردارید. هیچ انفجاری رُخ نخواهد داد!

هیچ چیز دور از دسترس نیست، به شرط آن‌که فکر همه چیز را کرده باشید!



**اکسیر عشقِ آتشین!** همه‌ی گوی‌های موجود در مخزنِ یکی از بازیکنان را از آنِ خود کنید!

چرا زحمتِ دزدی به خود بدهید درحالی‌که تنها کافی است جذّابیتِ مسحورکننده‌ی خود را به کار بیندازید؟!

\*\*\*

**معجون جذّابیتِ مغناطیسی:** ۲ گوی غیرهم‌رنگِ مجاور را از یک ردیفِ سُرُسره انتخاب کرده و بردارید. انفجاری در کار نخواهد بود!

چیزی به‌عنوان "شخصیتِ مغناطیسی" وجود خارجی ندارد!



**معجون نشئه‌ی رنگین‌کمانی!** می‌توانید همه‌ی گوی‌های مخزن خود را -بدون توجه به رنگ‌شان- به حفره‌های خالی معجون‌های کامل‌نشده‌شان منتقل کنید!

چی؟! گوی؟! رنگ؟! شیب؟! بی‌خیال... خوش باش!

**دُرد:** می‌توانید حداکثر یک گوی سُرُخ، یک گوی آبی، یک گوی سیاه و یک گوی زرد، از پایین‌ترین قسمتِ ردیف‌های سُرُسره بردارید. از هر ردیف، فقط یک گوی می‌توانید بردارید!

دُرد، ماده‌ای است که در پیمانهِی شراب، ته‌نشین می‌شود و معمولاً نوشندگان فقیر، بیش‌تر به سراغ نوشیدنش می‌روند!



**غُبَارِ زَمَان:** از تأثیرِ یکی از معجون‌هایی که قبلاً استفاده کرده‌اید، دوباره بهره ببرید!

همیشه می‌توانیم از اشتباهات گذشته عبرت بگیریم... ولی خیلی بیش‌از آن، می‌توانیم از کارهای دُرستی که در گذشته کرده‌ایم، سود ببریم!!

\*\*\*

**آخِرَتِ چَسب:** ۲ یا چند گوی هم‌رنگِ مجاور را از یک ردیفِ سُرُسره انتخاب کرده و بردارید. انفجاری در کار نخواهد بود!

چسبنده‌تر از مَلاسِ چغندر! وقتی بچسبد، گنده نمی‌شود دیگر!!



**فیلترِ پاک‌سازی:** حداکثر ۵ گوی هم‌رنگ را از یکی از ردیف‌های سُرُسره برداشته و به مخزنِ آن برگردانید. انفجار بی‌انفجار!

معجونی دارای صدمات و آسیب‌های جانبی ولی بسیار قدرتمند...!

\*\*\*

محصولی از کمپانی "CMON" / ارائه‌ای از شرکت "سرزمین ذهن زیبا"

[www.LBMiND.com](http://www.LBMiND.com)