



رقص اعداد در شب هالووین!

باز تولیدی از بازی NOX

اثر Steffen Brückner



شب "هالووین" است...

اهالی قلعه‌ی باستانی "کاستل"، یعنی آقای کله‌کدو ("یک" آدم-کدو" ی موذی و خبیث!)، استاد "گوربه‌گور" (یک زامبی خسته!) و جناب "گهنه‌پیچ" (یک مومیایی هزاردویست‌ساله، از نوادگانِ فراعنه‌ی مصر!)، به رسمِ هر سال برای شرکت در مراسم آماده می‌شوند. سرگرمی این "مُرده‌های مُردنی" - که برعکسِ ظاهرِ ترسناک‌شان، از حسّ طنز خوبی هم برخوردار هستند- در شب "هالووین"، ترساندنِ مردمی است که برای برگزاری مراسم، به قلعه‌ی "کاستل" می‌آیند!

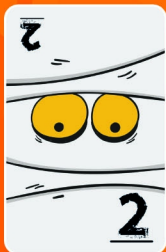
البته با این‌که اهالی قلعه، قصدِ بدی ندارند و هدف‌شان فقط شیطنت و بازیگوشی است ولی -به‌قول معروف- آن‌ها شوخی‌شوخی مردم را می‌ترسانند و مردم جدّی‌جدّی سگته‌های ناقص می‌زنند و روانه‌ی بیمارستان‌ها می‌شوند! این امر، ممکن است احساساتِ نداشته‌ی قلعه‌نشینان را اندکی جریحه‌دار کند ولی چاره‌ای نیست، برای یک "نامیرا" ترسناک بودن، از نان شب واجب‌تر است؟!



حال باید دید کدام یک از اهالی قلعه‌ی "کاستل" می‌تواند تعداد بیشتری را زهره‌ترک کند (آنها برای بالا بردن آمارشان حتی حاضرند زهره‌ترک‌شدگان را از یکدیگر بقاپند)!!!

### اجزاء بازی

۹۰ کارت با تصاویر:



جناب "گهنه‌پیچ"



استاد "گوربه‌گور"



آقای "کله‌کدو"

(از هرکدام ۳۰ کارت)

کاغذ و قلم، برای ثبت امتیازات، فراموش نشود!

### آغاز بازی

کاغذ و قلم را آماده داشته باشید. کارت‌ها را -به‌پشت- بُر بزنید. به هر بازیکن ۳ کارت بدهید. کارت‌های خود را طوری در دست بگیرید که فقط خودتان بتوانید ببینید!



بقیه‌ی کارت‌ها - به‌پُشت - ستونِ کارت‌های  
"قلعه" را در وسط میز تشکیل می‌دهند.

### هدف بازی

بازیکنی که در پایان بازی، بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد،  
برنده‌ی بازی خواهد بود!

### رَوندِ بازی

جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز کرده و بازی، در جهتِ ساعت‌گرد،  
ادامه پیدا می‌کند.

هر بازی، شاملِ چندین دُور است.

یک دُور بازی به‌این‌شکل برگزار می‌شود: در نوبت‌تان، یکی از  
کارت‌های خود را انتخاب کرده و یا پیش‌روی خودتان بگذارید یا  
پیش‌روی یکی از رُقبا! سپس یک کارت از ستون کارت‌ها بکشید تا  
بازهم ۳ کارت در دست خود داشته باشید. سپس نوبت به بازیکنِ  
بعدی رسیده و او نیز همین رَوند را تکرار می‌کند و همین‌طور

الی آخر..

کارت‌هایی که پیش‌روی بازیکنان قرار می‌گیرند،  
"نمایشگاه مُردگان" آن‌ها را تشکیل می‌دهند!! در  
آغازِ هر دُور (که هنوز نمایشگاهی وجود ندارد)،



یک بازیکن می‌تواند هرکدام از کارت‌های خود را -آزادانه- پیش روی خود یا یکی از رُقا گذاشته و نمایشگاه خود یا دیگران را افتتاح کند!

در ادامه‌ی بازی، اگر یک یا چند کارت، در نمایشگاهِ یک یا چند بازیکن بود، بازیکنان می‌توانند یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنند:

☉ می‌توانند یکی از نمایشگاه‌ها را -به‌انتخاب خودشان- گسترش دهند: آن‌ها، یکی از کارت‌های دست‌شان را در کنار یکی از کارت‌هایی که از قبل در یکی از نمایشگاه‌ها (معمولاً نمایشگاه خودشان!) وجود دارد، می‌گذارند.

☉ می‌توانند ارزش یک نمایشگاه را -به‌انتخاب خودشان- تغییر دهند: آن‌ها، یکی از کارت‌های دست‌شان را روی یکی از کارت‌هایی که از قبل در یکی از نمایشگاه‌ها وجود دارد، گذاشته و ارزش آن نمایشگاه را افزایش یا کاهش می‌دهند (مثال صفحه‌ی ۶ را ببینید)!



نکته:



اگر در هر لحظه از بازی، در نمایشگاهِ یکی از بازیکنان، دو کارت یا دو ستون با عدد مساوی وجود داشته باشند، آن دو کارت یا دو ستون باید بلافاصله باهم یکی شوند! این کار، باعثِ کوچک شدن و کاهشِ ارزشِ نمایشگاهِ بازیکن می‌شود!

نکته:

حتماً از هرکدام از "مُردگانِ نامیرا" دست‌کم یک کارت در نمایشگاه خود داشته باشید! اگر بازیکنی فقط دو یا یک "نامیرا" را در نمایشگاه خود داشته باشد، هیچ امتیازی نصیب‌اش نخواهد شد!



مثال:

کارت‌های مه‌راد



نمایشگاه مه‌راد



کارت‌های آن‌هیتا



نمایشگاه آن‌هیتا



نمایشگاه جدید مه‌راد





آناهیتا، "کله کدو ۱۵" را بازی می‌کند. او، این کارت را روی "کله کدو ۴" در نمایشگاه مهراد می‌گذارد. یک "کله کدو ۱۵" دیگر نیز در نمایشگاه مهراد وجود دارد؛ دو ستون دارای "کله کدو ۱۵" با یکدیگر ادغام شده و تبدیل به یک ستون می‌شوند! آناهیتا، با این کار، زهر خود را به مهراد ریخته و نمایشگاه او را کوچک می‌کند!

### پایان یک دور

یک دور بازی به پایان می‌رسد وقتی که:  
 - تعداد ستون‌های "نمایشگاه" یکی از بازیکنان به ۶ برسد...  
 یا  
 - هیچ کارتی در ستون کارت‌های "قلعه" یا در دست بازیکنان باقی نمانده باشد...





## امتیازشماری

در پایان هر دُور، هر بازیکنی که هر سه "نامیرا" را در نمایشگاه خود دارد، اعدادِ کارت‌های بالاییِ ستون‌های خود را باهم جمع می‌کند.

در بازی استاندارد، امتیازِ همه‌ی بازیکنان ثبت می‌شود (شیوه‌ی بازی حرفه‌ای را در صفحه‌ی بعد ببینید).

همه‌ی کارت‌ها دوباره بُر خورده و همان‌طور که قبلاً گفته شد، بین بازیکنان پخش می‌شوند. بازیکنِ سمت چپ بازیکنی که دورِ قبل را آغاز کرده بوده، دُورِ جدید را آغاز می‌کند.

## پایان بازی

بازی، به محض آن‌که یکی از بازیکنان (یا چند بازیکن) به امتیاز ۱۵۰ برسد (یا برسند)، به پایان می‌رسد. بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.



## شیوهی دیگرِ بازی برای حرفه‌ای‌ها!

فقط بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده، امتیاز خود را ثبت می‌کند! سایر بازیکنان، دُور را با دستِ خالی به پایان می‌رسانند! بازی، به محض آن‌که یکی از بازیکنان (یا چند بازیکن) به امتیاز ۱۰۰ برسد (یا برسند)، به پایان می‌رسد.

## نمونه‌ی امتیازشماری

مهراد، "گوربه‌گور ۵" را در نمایشگاه رامونا می‌گذارد. حالا رامونا، ۶ ستون در ذخیره‌ی خود دارد. بدین‌ترتیب، دُورِ بازی به پایان رسیده و امتیازات، ثبت می‌شوند.

در بازی استاندارد، هم مهراد و هم رامونا باید امتیازات خود را ثبت کنند. در شیوه‌ی حرفه‌ای، فقط مهراد - که بیشترین امتیاز را دارد - امتیازات خود را ثبت می‌کند!





امتیازِ مهرداد:  $(۵+۱۵+۶+۱۴)$  ۴۰.



متأسفانه آنهیتا، هر سه "نامیرا" را در نمایشگاه خود ندارد:  
جای استاد "گوربه‌گور" خالی است! پس امتیاز هم بی امتیاز!!



امتیازِ رامونا:  $(۲+۱۱+۶+۳+۱+۵)$  ۲۸.



شب "هالووین" است...

اهالی قلعه‌ی باستانی "کاستل"  
یعنی آقای "کله‌کدو"  
استاد "گوربه‌گور"  
و جناب "گُهنه‌پیچ"

برای شرکت در مراسم آماده می‌شوند. سرگرمی این  
"مُرده‌های مُردنی" در شب "هالووین" ترساندنِ مردمی  
است که برای برگزاری مراسم، به قلعه‌ی "کاستل" می‌آیند! و  
کیست که نداند برای یک "نامیرا"، ترسناک بودن، از نان شب  
واجب‌تر است؟!

حال باید دید کدام‌یک از اهالی قلعه‌ی "کاستل" می‌تواند  
عده‌ی بیش‌تری را زهره‌ترک کند؟!...

محصولات دیگر:

که‌دتا



نامه‌ی عاشقانه



20 m



+8



2 to 6

برای ۲ تا ۶ بازیکن  
۸ سال به بالا