



«صخره‌ی مرجانی»

«طراح: اِمرسون ماتسوئوچی» / «مترجم: کیومرث قنبری آذر»

این، شما و این، روندِ رُشدِ زیباترین و پُررَمزورازترین ساختارِ طبیعیِ موجود در طبیعت: "صخره‌ی مرجانی" ...
رُشد و گسترشِ صخره‌های مرجانی - که بیش از همه، در نواحی اقیانوسی هند-آرام (ایندوپاسیفیک) یافت می‌شوند - هزاران سال طول کشیده‌است. در طول این مدت، این صخره‌ها، دنیای زیرِ آب را زیبایی بخشیده و اکوسیستم‌های آبی فوق‌العاده‌ای را خلق کرده‌اند...

مُهیا شوید تا شما نیز چنین کنید... و چشمان خود را به‌روی زیبایی‌های اقیانوس بگشایید...

هدف بازی

کارت‌هایی را که به شما امکان می‌دهند صخره‌ی خود را رُشد داده و به‌ازای الگوهای تشکیل‌شده در آن، امتیاز بگیرید، به دست بیاورید و هوشمندانه به کار بگیرید تا بیش‌ترین امتیازِ ممکن را کسب کنید!

اجزاء بازی

۱۱۲ قطعه‌ی مرجانی - که به‌اختصار "مرجان" می‌نامیم! (در ۴ گروه ۲۸ تایی از ۴ رنگ مختلف)

۸۸ توکن امتیاز / ۶۰ کارت / ۴ صفحه‌ی بازی



چیدمان ابتدایی و آماده‌سازی

"مرجان"ها را بر اساس رنگ، مرتب کرده و ۴ "بانک مرجان" جداگانه تشکیل بدهید (A). موجودی این ۴ "بانک"، بر اساس تعداد بازیکنان تعیین می‌شود:

– بازی چهارنفره: بانک‌های ۲۸ تایی / – بازی سه‌نفره: بانک‌های ۲۴ تایی

– بازی دونفره: بانک‌های ۱۸ تایی /// "مرجان"های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید!

"توکن‌های امتیاز" را بر اساس ارزش‌شان (۱، ۳، ۵، ۱۰ و ۲۰)، مرتب کرده و ۵ "بانک امتیاز" جداگانه تشکیل بدهید (B).

به هر بازیکن، ۳ توکن یک‌امتیازی بدهید (C)؛ بازیکنان، این توکن‌ها را پیش‌روی خود و در "بانک‌های امتیازات شخصی"شان نگهداری می‌کنند!

"کارت"ها را بر زده و به هر بازیکن، ۲ کارت بدهید؛ کارت‌ها باید "به‌پشت" باشند (D). هر بازیکن، کارت‌هایش را دور از چشم دیگران، در دست خود نگه می‌دارد!

فعالاً "کارت‌های باقی‌مانده" را کنار بگذارید، تا بعد...!

به تعداد بازیکنان، "صفحه‌ی بازی" بردارید (E). یکی از این صفحه‌ها حتماً باید صفحه‌ای باشد که "ستاره‌ی دریایی" (F) را در خود دارد. صفحه‌ها را بر زده و پیش‌روی هر بازیکن، یک صفحه بگذارید. بازیکنی که صفحه‌ی "ستاره‌ی دریایی" را در اختیار دارد، بازی را آغاز خواهد کرد...

هر بازیکن، ۴ "مرجان" دریافت می‌کند؛ یکی از هر رنگ (G).

سپس هر بازیکن، ۴ "مرجان" خود را -به هر ترتیبی که دلش خواست- در ۴ خانه‌ی مرکزی صفحه‌ی خودش می‌چیند (H).

اگر همه‌ی بازیکنان با بازی آشنا هستند، ما این روش چیدمان و آماده‌سازی را پیشنهاد می‌کنیم:
بازیکنان می‌توانند "مرجان" های خود را در هر یک از خانه‌های صفحه‌ی خود، **غیر از** خانه‌های مرکزی، بگذارند؛ حتی می‌توانند آن‌ها را به هر ترتیبی که دوست دارند، **روی هم** بچینند.



بازیکنان باید در کنار صفحه‌ی خود، کمی هم جا برای "دسته‌ی کارت‌های سوخته" بگذارند (I)!
"کارت‌های باقی‌مانده" را -که کنار گذاشته بودید- بردارید و به شکل یک ستون، در وسط میز بازی بگذارید؛ کارت‌ها باید "به‌رو" باشند (J).
از روی "ستون کارت‌ها"، ۳ کارت برداشته و "به‌رو" -به شکل یک ردیف افقی- در کنار ستون کارت‌ها بچینید؛ این کارت‌ها، "نمایشگاه کارت" شما را تشکیل می‌دهند (K).

چگونگی بازی

"صخره‌ی مرجانی"، در چند دور انجام می‌شود. هر بازیکن، در هر دور، یک نوبت بازی خواهد داشت؛ به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن آغازکننده، یعنی صاحب "ستاره‌ی دریایی"!
در نوبت خود، باید یکی از این دو "عملیات" را انجام دهید:

الف) یک کارت از نمایشگاه کارت (یا از روی ستون کارت‌ها) برای خود بردارید...

یا

ب) یکی از کارت‌های خود را بازی کرده و صخره‌ی خود را رشد دهید و (اگر میسر بود) به‌ازای یک آگو، امتیاز بگیرید...

سپس نوبت به نفر سمت چپ شما می‌رسد.

الف) یک کارت از نمایشگاه کارت (یا از روی ستون کارت‌ها) برای خود بردارید...

یکی از کارت‌های "نمایشگاه" را انتخاب کرده و به دست خود اضافه کنید. اگر "توکن امتیاز"ی روی این کارت بود، آن را به "بانک امتیازات" خود اضافه کنید! سپس کارت بالایی ستون کارت‌ها را برداشته و جای خالی کارت‌های آن را که از "نمایشگاه" برداشته‌اید، با آن پر کنید!



می‌توانید به جای یکی از کارت‌های نمایشگاه، کارت بالایی ستون کارت‌ها را برداشته و به دست خود اضافه کنید! البته برای این کار، شما باید ۱ توکن یک‌امتیازی از بانک امتیازات‌تان بر روی "کم‌ارزش‌ترین کارت" موجود در نمایشگاه "بگذارید" (امتیاز هر کارت، در گوشه‌ی پایین سمت چپ آن نوشته شده است). اگر ۲ یا ۳ کارت کم‌ارزش مساوی (!) در نمایشگاه داشتید، می‌توانید انتخاب کنید که توکن خود را روی کدام یک بگذارید! بالطبع اگر "بانک امتیازات"تان خالی باشد، نمی‌توانید کارت بالایی ستون کارت‌ها را بردارید!



نکته‌ی مهم: شما نهایتاً می‌توانید ۴ کارت در دست خود داشته باشید! اگر ۴ کارت در دست خود داشته باشید، نمی‌توانید کارت دیگری در دست خود داشته باشید!! در عوض، باید عملیات (ب) را انجام دهید!

ب) یکی از کارت‌های خود را بازی کرده و صخره‌ی خود را رشد دهید و (اگر میسر بود) به‌ازای یک آنگو، امتیاز بگیرید...

یکی از کارت‌های دست خود را "به‌رو" بر روی دسته‌ی "کارت‌های سوخته"ی خود بگذارید. سپس این دو اقدام مفید (!) را - به همین ترتیب - انجام دهید:

۱) دو قطعه‌ی مرجانی را که در "بخش بالایی کارت"تان دیده می‌شود، از بانک‌های مرجان بردارید و - به‌دلخواه - در صفحه‌ی خود بگذارید: در یک خانه‌ی خالی، روی یک قطعه‌ی دیگر یا روی یک ستون مرجانی! می‌توانید این

قطعات را روی هم بگذارید یا جداگانه در صفحه قرار دهید! البته وقتی که آن‌ها را روی صفحه گذاشتید، تا آخر بازی، در همان جا باقی خواهند ماند! نکته‌ی مهم: هیچ ستونی نمی‌تواند بیش‌تر از ۴ طبقه ارتفاع داشته باشد!



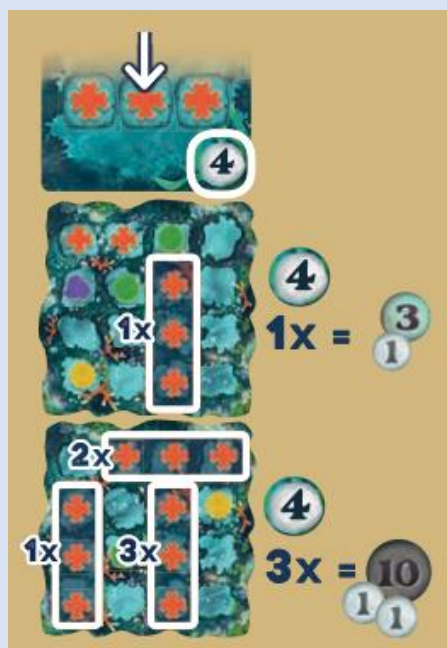
۲) اگر میسر بود، از الگوی تصویر شده در "بخش پایینی کارت"، امتیاز بگیرید!

برای این کار، بررسی کنید که الگوی مورد نظر، چند بار در صخره‌ی شما تکرار شده‌است...

- اگر الگوی نام‌برده (!) در صخره‌ی شما دیده نمی‌شد که هیچ!!

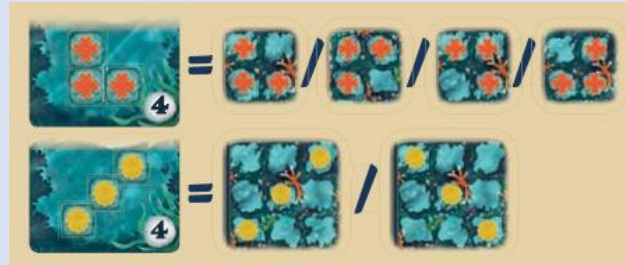
- اگر الگوی مذکور (!) یک بار در صخره‌ی شما دیده می‌شد، به اندازه‌ی امتیازِ کارت، توکن امتیاز (از بانک) برداشته و به بانک خودتان اضافه کنید!

- اگر الگوی مزبور (!) چند بار در صخره‌ی شما دیده می‌شد، امتیازِ کارت نیز چند برابر می‌شود!

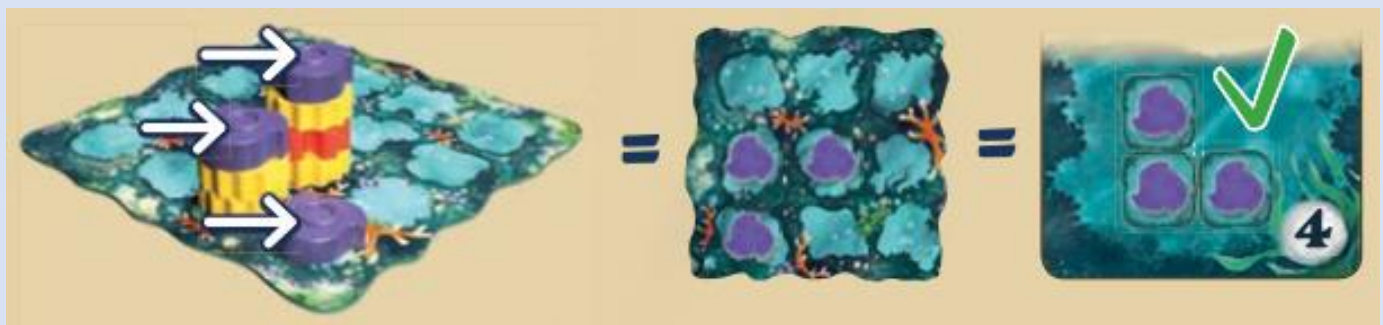


برای تشخیص و تعیین این که آیا آلگویی در صخره‌ی شما، موجود است یا نه و اگر هست، چند بار هست، این قوانین را در نظر داشته باشید:

آلگوها می‌توانند به اشکالی متفاوت، در صخره‌ی شما پدیدار شوند!



فقط "نمای ستون‌ها از بالا" قابل قبول است! قطعات پایینی ستون‌ها، هیچ نقشی در این داستان ندارند!



اگر بر روی "قطعات آلگو" (بر روی کارت)، هیچ عددی نوشته نشده باشد، ارتفاع ستون‌های شما اهمیتی ندارد! اما اگر بر روی قطعات نام‌برده‌ی مذکور (!)، عددهایی نوشته شده باشد، این عددها، ارتفاع "ستون‌های قابل قبول" شما را تعیین می‌کنند. پس در مورد "آلگوهای دارای عدد"، هم رنگ قطعه‌ی مرجانی اهمیت پیدا می‌کند، هم ارتفاع و محل قرارگیری آن!



اگر اعدادِ آلگوهای نام‌برده و مذکور (!) به علامت (+) مُزین شده باشند، همهی قطعاتی که در ارتفاع مذکور (!) یا بالاتر از آن باشند، قابل قبول خواهند بود! البته شرط "رنگ" همواره پابرجاست!



در مورد "آلگوهای آزاد" (که هر چهار رنگ را در خود دارند)، فقط ارتفاعِ قطعه اهمیت دارد، نه رنگ آن!



هر قطعه فقط می‌تواند در ساختِ یک آلگو شرکت کند! آلگوهای ساخته شده نمی‌توانند قطعاتِ مشترک داشته باشند!



۸ "کارت ویژه" در بازی داریم که چنین نشان‌هایی در خود دارند:



این کارت‌های ویژه، ترکیباتِ رنگی متفاوتی دارند ولی کارکردِ کلی‌شان یکی است...

به عنوان مثال، کارتِ مذکور (!) در صفحه‌ی قبل، به شما می‌گوید که می‌توانید به‌ازای هر "قطعه‌ی بالانشین بنفش‌رنگ‌تان" که با "مرتفع‌ترین قطعه‌ی بالانشین زردرنگ‌تان" هم‌جوار است (چه افقی، چه عمودی، چه قطری) ۲ امتیاز بگیرید.



اگر چند "قطعه‌ی بالانشین زردرنگ" داشتید، باید یکی از آن‌ها را انتخاب کنید! ارتفاع بقیه‌ی ستون‌ها (در این مثال، ستون‌های بنفش) اهمیتی ندارد!

پایان بازی

وقتی که دست‌کم یکی از ۴ "بانک مرجان" خالی شد، بازیکنان، دورِ جاری را تا آخر بازی می‌کنند و سپس، خداحافظ!!

بسیار بعید است ولی امکان‌پذیر است بازی، با خالی شدن "ستون کارت‌ها" (یعنی بازی شدنِ همه‌ی کارت‌ها) نیز به پایان برسد!

در این حالت، هر بازیکنی که هنوز کارتی در دستِ خود دارد، باید امتیازاتِ احتمالیِ آنگوهای خود را محاسبه کند (بدون آن‌که پیش از آن، "قطعات مرجانی" بردارد). البته هر بازیکن، به‌ازای هر آنگویی که در کارت‌های باقی‌مانده‌اش دارد، فقط یک‌بار می‌تواند امتیاز بگیرد (حتی اگر آنگوی مذکور (!) بیش از یک‌بار در صخره‌اش دیده شود)!

پس از این کار، بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود! در صورت تساوی، بازیکنی که بیش‌ترین خانه‌های صفحه‌اش را پوشانده باشد، برنده خواهد بود. در صورت تساوی دوباره، بازیکنی که بیش‌ترین ستون‌های ۴ تایی را داشته باشد، برنده خواهد بود. اگر باز هم همه‌چیز مساوی بود، بگذارید دوستان، پیروزی را با هم شریک شوند!!

نکات کلّی

- در دُور پایانی، اگر در "بانک‌های مرجان"، قطعاتِ کافی وجود نداشت، هرچقدر که بود، بردارید و بگویید "خدا را شکر!"

- شما می‌توانید هر وقت که خواستید، "توکن‌های امتیاز" خود را با "توکن‌های بانک امتیازات" یا "توکن‌های روی یکی از کارت‌های نمایشگاهی" معاوضه کنید (مثلاً ۲ توکن ۱۰ تایی بدهید و ۱ توکن ۲۰ تایی بگیرید)!

- شما اجازه دارید در طول بازی، توکن‌های امتیاز خود را روی هم بچینید تا دیگران نتوانند مجموع امتیازات شما را محاسبه کنند!!

- بانک امتیازات بازیکنان، هیچ محدودیتی ندارد! اگر توکن‌های امتیاز تمام شدند، از هر چیزی که دم دست‌تان بود، به‌جای توکن امتیاز استفاده کنید!!





* طراح بازی: **Emerson Matsuuchi** * 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: [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸](tel:021-88482038) *

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