



«آزول» (۲)

(شیشه‌های مُشَجَّر «سینترا»)

طراح بازی: میسائل کیسلینگ

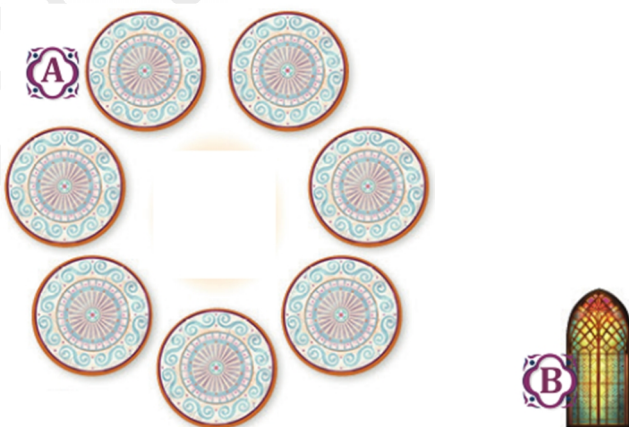
مترجم: کیومرث قنبری آذر

اجزاء بازی

- ۹ کارگاہ شیشه‌گری (کاشی‌های دایره‌شکل)
- ۴ کاخ (۴ صفحه‌ی بازیِ دورو (روی A و روی B)، در ۴ رنگ مختلف، برای ۴ بازیکن)
- ۳۲ آکو (۳۲ نوارِ مقواییِ دورو، در ۴ رنگ مختلف، از هر رنگ ۸ تا)
- ۴ استاد پنجره‌ساز (در ۴ رنگ، برای ۴ بازیکن)
- ۸ نشان‌گر (در ۴ رنگ، برای ۴ بازیکن)
- ۱۰۰ قطعه شیشه (در ۵ رنگ مختلف، از هر رنگ ۲۰ تا)
- ۱ صفحه‌ی امتیازات
- ۱ توکن آغازکننده‌ی بازی
- ۱ کیف و ۱ برج آبگینه

چیدمان آغازین بازی

۱) کارگاہ‌ها را در وسط میز بازی تان بچینید - قاب‌های نارنجی بالا! (A):

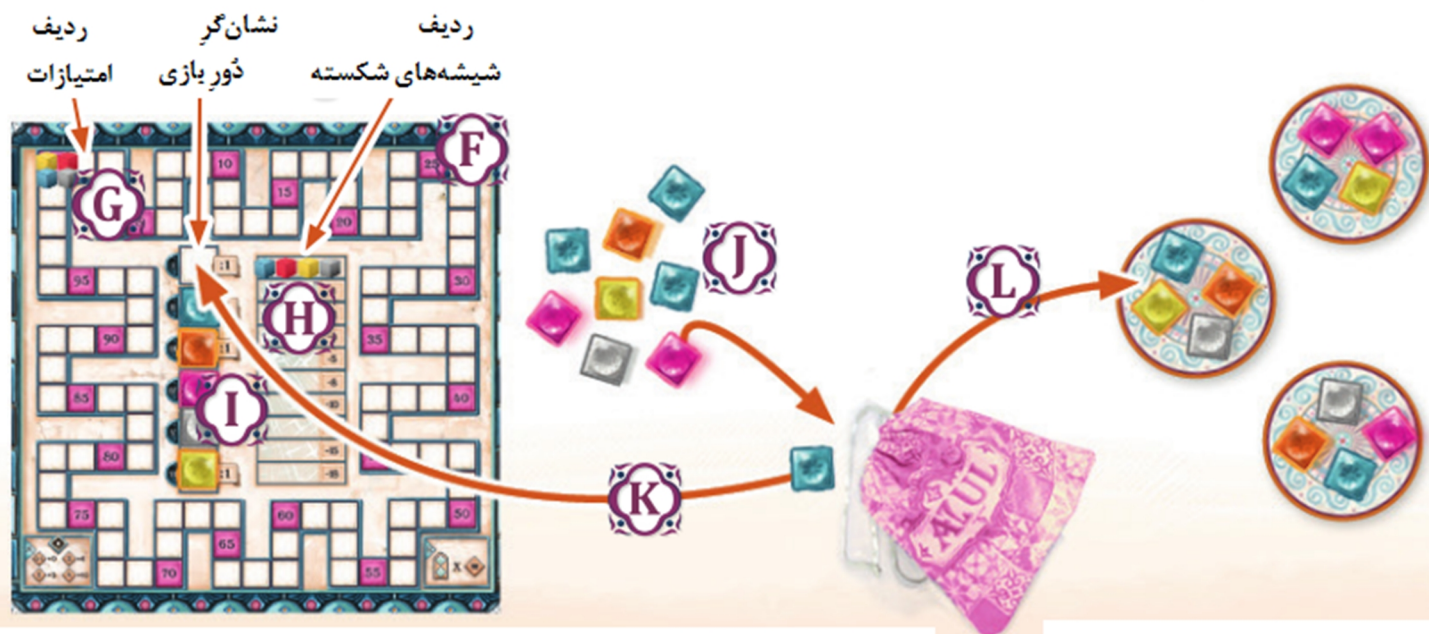


در بازی ۲ نفره، ۵ کارگاہ، در بازی ۳ نفره، ۷ کارگاہ و در بازی ۴ نفره، ۹ کارگاہ، در وسط میز چیده می‌شوند. بقیه‌ی کارگاہ‌ها، به جعبه‌ی بازی برمی‌گردند!

نکته: اگر در تشخیص رنگ‌ها مشکل دارید، بخش پایانی «راهنما» را ببینید...

۶) بازیکنی که به تازگی پنجره‌ای را پاک کرده (I)، توکن آغازکننده‌ی بازی (🎲) را دریافت کرده و کنار صفحه‌ی خود می‌گذارد.

۷) «مسئول صفحه‌ی امتیازات» را تعیین کنید (F). این بازیکن، صفحه‌ی امتیازات را کنار صفحه‌ی بازی خود گذاشته و به‌ازای هر بازیکن، یک نشان‌گر -مُناسب با رنگِ انتخابیِ بازیکنان- در خانه‌ی «صفر» ردیف امتیازات (G) و یک نشان‌گر نیز در «ردیف شیشه‌های شکسته» شکسته می‌گذارد (H).



او سپس یک قطعه شیشه از هریک از ۵ رنگ موجود (🎲) را در مُشت خود گرفته و یکی یکی -به‌شکل تصادفی و کاملاً غیرگزینشی!- از مُشت‌آش خارج کرده و قطعات را به‌ترتیب، در خانه‌های ۲ تا ۶ از ردیف نشان‌گر دور بازی قرار می‌دهد (I).

در پایان، او، همه‌ی قطعات شیشه‌ی باقی‌مانده را در کیف ریخته (J) و یک قطعه‌ی دیگر نیز بیرون کشیده و در خانه‌ی ۱ از ردیف نشان‌گر دور بازی می‌گذارد (K).

۸) «بازیکن آغازکننده»، هریک از کارگاه‌ها را با ۴ قطعه شیشه -که به‌شکل تصادفی از کیف بیرون می‌آورد- پُر کرده (L) و کیف را نیز در دست‌رَس می‌گذارد.

هدف بازی

تلاش کنید در پایان بازی، بیشترین امتیازات را داشته باشید! بازی، پس از ۶ دور و یک امتیازشماری پایانی، به پایان می‌رسد.

روند بازی

بازی، در ۶ دور انجام می‌شود.

هر دور، به این ترتیب برگزار می‌شود: بازیکن آغازکننده بازی، توکن آغازکننده بازی (1) را در وسط کارگاه‌های شیشه‌سازی گذاشته و اولین نوبت را بازی می‌کند. بازی، در جهت ساعت‌گرد و تا زمانی که تمامی کارگاه‌ها و محوطه‌ی وسط آن‌ها، کاملاً از قطعات شیشه خالی شده باشند، ادامه پیدا می‌کند؛ در این جا، «دور» به پایان می‌رسد.



در نوبت خود، باید یکی از این ۲ عملیات را انتخاب کرده و انجام دهید:

یا (A) یکی از آنگوهای تان را پیش ببرید... یا (B) پنجره‌ساز خود را به مُنتهاِلیه سمت چپ کاخ تان برگردانید...

پیش بردن یک آنگو

این عملیات، در ۳ گام انجام می‌شود:

(۱) گام نخست: تمامی قطعات شیشه‌ی هم‌رنگ موجود در یکی از کارگاه را برای خود بردارید (انتخاب رنگ و کارگاه مربوطه، با خودتان!)

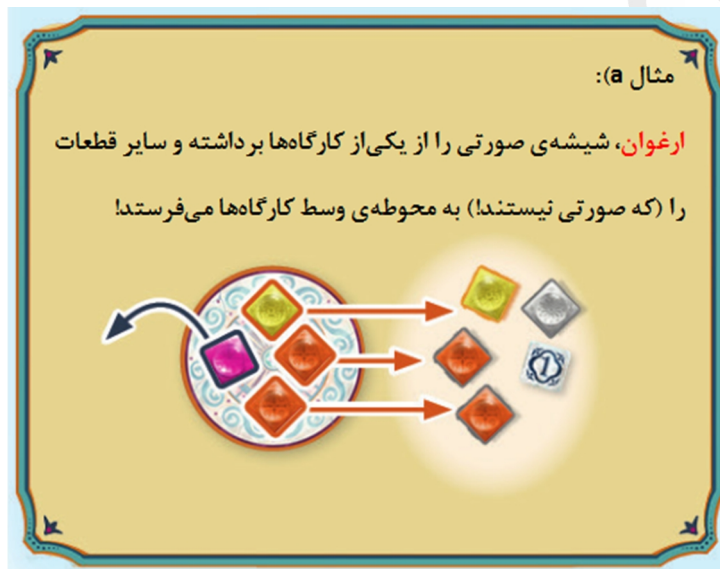
(۲) گام دوم: قطعات را روی یکی از نوارهای آنگوی خود بگذارید...

(۳) گام سوم: بررسی کنید که آیا «آنگو» کامل شده است یا نه...

۱) گام نخست: برداشتن قطعات شیشه‌ی هم‌رنگ

در این گام، شما باید **یا a**) همه‌ی شیشه‌های هم‌رنگِ یکی از کارگاه‌ها را برای خود برداشته و بقیه‌ی شیشه‌های آن کارگاه را به محوطه‌ی وسط کارگاه‌ها بفرستید... **یا b**) همه‌ی قطعات شیشه‌ی هم‌رنگ را از محوطه‌ی وسط کارگاه‌ها برای خود برمی‌دارد (ایضاً انتخابِ رنگِ مربوطه، با خودتان!!)...

توجه: اگر شما، نخستین بازیکنی هستید که در این دور، از محوطه‌ی وسط کارگاه‌ها، شیشه برمی‌دارد، توکن آغازکننده‌ی بازی را نیز برای خود بردارید و از مسئول صفحه‌ی امتیازات بخواهید که نشان‌گر شما را در ردیف شیشه‌های شکسته، یک خانه پایین ببرد.



مثال (b): ارغوان، ۳ شیشه‌ی نارنجی را از وسط میز برای خود برمی‌دارد (A). او، از آن‌جا که نخستین بازیکنی است که در این دور، از محوطه‌ی وسط کارگاه‌ها، شیشه برمی‌دارد، توکن آغازکننده‌ی بازی را نیز برای خود برمی‌دارد (B). نشان‌گر او نیز در ردیف شیشه‌های شکسته، ۱ خانه پایین می‌رود (C).

C	-1
B	-2
A	-4

۲) گام دوم: گذاشتن قطعات شیشه روی یکی از نوارهای آُلگو

قطعات شیشه‌ای را که در گام نخست برداشته‌اید، در خانه‌های خالی یکی از نوارهای آُلگو بگذارید (هر قطعه باید با خانه‌ای که در آن قرار می‌گیرد، هم‌رنگ باشد):

- همه‌ی شیشه‌ها باید در «یک» نوار قرار بگیرند!

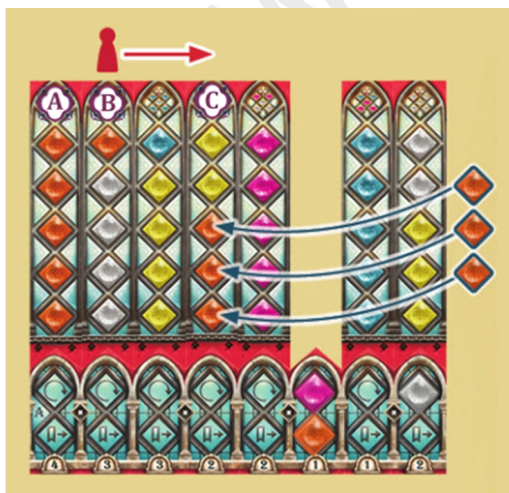
- فقط نوازی را می‌توانید انتخاب کنید که یا پایین پای پنجره‌سازتان باشد یا در سمت راست او (به‌هیچ‌وجه نمی‌تواند در سمت چپ او باشد)!

- اگر خواستید شیشه‌ها را در یکی از نوارهای سمت راست پنجره‌ساز بگذارید، باید ابتدا پنجره‌ساز را (دقیقاً) به بالای آن نوار منتقل کنید!

- اگر در نوار آُلگویی که انتخاب کرده‌اید، جای کافی برای همه‌ی قطعات شیشه‌تان نداشته باشید، قطعات اضافی، «بر زمین ریخته» و «شکسته» محسوب خواهند شد! به‌ازای هریک از این شیشه‌های شکسته، نشان‌گر شما در ردیف شیشه‌های شکسته، ۱ خانه پایین خواهد رفت! قطعات مذکور (!) را داخل «برج آبگینه» بریزید!

- اگر کلاً برای هیچ‌یک از شیشه‌هایی که برداشته‌اید، جای خالی مناسب نداشته باشید، همه‌ی آن‌ها «شکسته» محسوب خواهند شد! اگر حتی یک خانه با شرایط مناسب برای یکی از شیشه‌هایی که برداشته‌اید، در یکی از نوارهای آُلگوی تان وجود داشته باشد، **باید** آن شیشه را در آن خانه بگذارید؛ حتی اگر ترجیح‌تان این باشد که همه‌ی شیشه‌هایی را که برداشته‌اید، بر زمین بریزید!!

نکته: در خانه‌های خاکستری (جوکرها) هر شیشه‌ای از هر رنگی می‌تواند قرار بگیرد!

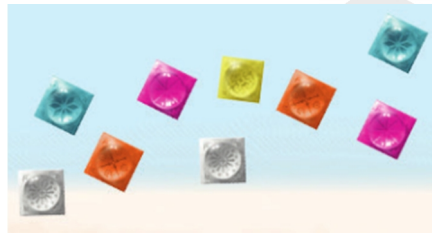


مثال: ارغوان، پس از برداشتن ۳ شیشه‌ی نارنجی از وسط میز باید آن‌ها را در یکی از نوارهای آُلگوی خود جای بدهد. او نمی‌تواند شیشه‌ای در نوار (A) بگذارد زیرا این نوار، در سمت چپ پنجره‌ساز اوست! او می‌تواند یکی از شیشه‌ها را در خانه‌ی نارنجی رنگِ پایین پای پنجره‌ساز (B) بگذارد و ۲ شیشه‌ی دیگر را «شکسته» تلقی کند! او هم‌چنین می‌تواند پنجره‌ساز را به بالای نوار (C) برده و هر ۳ شیشه‌اش را در خانه‌های خالی و نارنجی رنگِ نوار (C) بگذارد... <

۳) گام سوّم: بررسی کامل بودن یا کامل نبودن آنگو (هرچه باشد، مسأله این است دیگر...!!)

اگر پس از پایان گام دوّم، هنوز یک یا چند خانه‌ی خالی در نوارِ پایین پای پنجره‌سازِ تان باقی مانده باشد، نوبت شما به پایان می‌رسد و فعلاً می‌روید پی زندگی تان! اما اگر همه‌ی خانه‌های نوارِ مذکور (!) پُر شده بودند، چُنین می‌کنید:

۳-a) ابتدا بررسی کنید که آیا شایسته‌ی دریافت یک «امتیاز ویژه‌ی رنگ» هستید یا نه! ببینید که چه تعداد شیشه‌ی هم‌رنگ با شیشه‌ی داخلِ «خانه‌ی بالاییِ ردیفِ نشان‌گرِ دُورِ بازی»، در نوارِ پُرشده‌ی خود دارید... و به‌همان اندازه امتیاز بگیرید - و نشان‌گرِ خود را در ردیف امتیازات جلو ببرید! اگر ندارید که هیچ! بی مایه، فطیر است!!



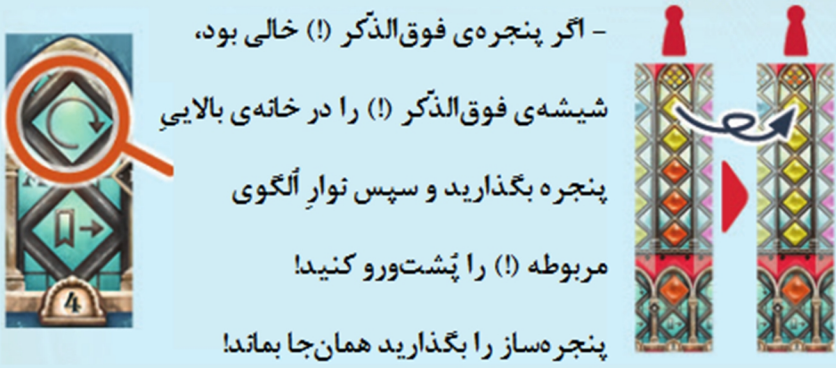
نکته: در پایان هر دُور، شیشه‌ی داخلِ خانه‌ی بالاییِ ردیفِ نشان‌گرِ دُورِ بازی را از بازی خارج کنید؛ بدین ترتیب همیشه و به‌راحتی می‌توانید تشخیص دهید که در چندمین دُور بازی هستید!



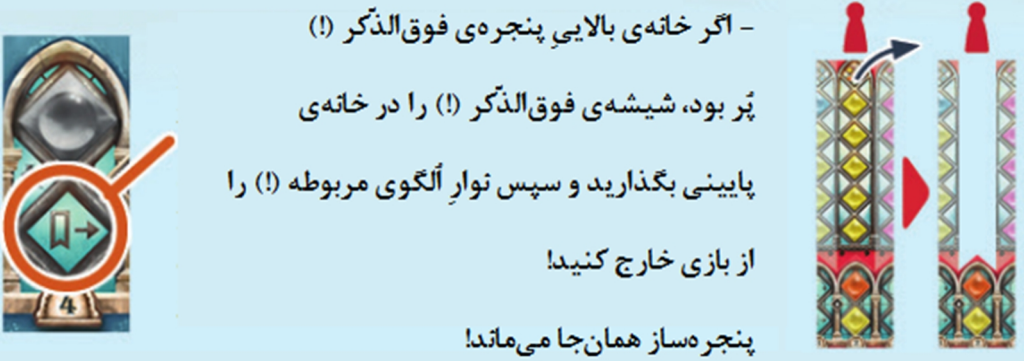
مثال: ارغوان، نوار (A) خود را تکمیل کرده‌است. او، نشان‌گرِ دُورِ بازی را بررسی می‌کند: دُورِ سوّم بازی است و نشان‌گر، زرد است (B). از آن جا که ارغوان، ۲ شیشه‌ی زرد، در نوارِ تکمیل‌شده‌ی خود دارد، بلافاصله ۲ امتیاز نصیب‌اش می‌شود! <

۳-b) همه‌ی ۵ قطعه شیشه را از ردیفِ تکمیل‌شده خارج کرده، یکی از آن‌ها را نگه دارید و بقیه را داخلِ «بُرجِ آبگینه» بریزید. سپس شیشه‌ای را که نگه داشته‌اید، در پنجره‌ی پایینِ ردیفِ تکمیل‌شده‌ی فوق‌الذکر (!) بگذارید:

- اگر پنجره‌ی فوق‌الذکر (!) خالی بود، شیشه‌ی فوق‌الذکر (!) را در خانه‌ی بالایی پنجره بگذارید و سپس نوار آنگوی مربوطه (!) را پشت‌ورو کنید! پنجره‌ساز را بگذارید همان‌جا بماند!



- اگر خانه‌ی بالایی پنجره‌ی فوق‌الذکر (!) پر بود، شیشه‌ی فوق‌الذکر (!) را در خانه‌ی پایینی بگذارید و سپس نوار آنگوی مربوطه (!) را از بازی خارج کنید! پنجره‌ساز همان‌جا می‌ماند!



۳-۲) در پایان، امتیاز پنجره‌ای را که -با یک یا دو شیشه- تزیین کرده‌اید، محاسبه کنید: امتیاز ذکر شده در پایین پنجره‌ی مربوطه (!) و امتیازات ذکر شده در پایین پنجره‌های سمت راست پنجره‌ی مربوطه (!) -به شرط آن که ۱ یا ۲ قطعه شیشه در خود داشته باشند- همه و همه نصیب شما خواهد شد!

سپس نوبت شما به پایان می‌رسد؛ خسته نباشید!

مثال (در ادامه‌ی مثال‌های پیشین!): **ارغوان**، ۴ شیشه از نوار تکمیل شده را داخل برج آبنگینه ریخته و فقط شیشه‌ی (A) را در پنجره‌ی پایین نوار می‌گذارد؛ سپس نوار مربوطه (!) را پشت‌ورو می‌کند! بدین ترتیب، **ارغوان** ۵ امتیاز می‌گیرد:

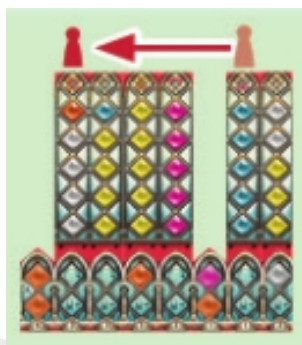
۲ امتیاز (ذکر شده در پایین پنجره) + ۱ و ۲ امتیاز (ذکر شده در پایین پنجره‌های سمت راستی که ۱ یا ۲ شیشه در خود دارند).



نکته: اگر با «رو»ی (A) بازی می‌کنید، مهم نیست که کدام یک از قطعات شیشه را در پنجره‌ی کاخ می‌گذارید. اما اگر با «رو»ی (B) بازی می‌کنید، این نکته می‌تواند در امتیازشماری نهایی تأثیر داشته باشد (بخش «پایان بازی» را ببینید)...

B) برگرداندن پنجره‌ساز به مُنتهاِلیه سمت چپ کاخ

می‌توانید بی‌خیال برداشتن قطعات شیشه شوید و در عوض، پنجره‌ساز خود را به مُنتهاِلیه سمت چپ کاخ خود برگردانید (توجه داشته باشید که پنجره‌ساز نمی‌تواند از روی قسمت‌های خالی شده گذر کند)! با این کار، نوبت شما به پایان می‌رسد.



اگر پنجره‌ساز شما در مُنتهاِلیه کاخ باشد، نمی‌توانید - برای فرار از برداشتن قطعات شیشه - عملیات «برگرداندن» را انتخاب کنید! الکی که نیست، باید شیشه بردارید!!

پایان دُور بازی



اگر در پایان نوبت یک بازیکن، همه‌ی کارگاه‌ها و محوطه‌ی وسط، خالی شده باشند، دُور بازی به پایان می‌رسد. حالا «مسئول صفحه‌ی امتیازات» باید شیشه‌ی بالایی ردیفِ نشان‌گرِ دُورِ بازی را برداشته و داخل بُرجِ آبگینه بریزد. وقتی که همه‌ی نشان‌گرهای دُور، از بازی خارج شدند (پس از ۶ دُور)، پایان بازی، آغاز می‌شود!!!

در غیر این صورت، باید برای دُور بعدی آماده شوید:

بازیکنی که توکن آغازکننده‌ی بازی را در اختیار دارد - دُرست مثل چیدمان آغازین - هر کارگاه را با ۴ قطعه شیشه که - به شکل غیرگزینه‌ی! - از کیف می‌کشد، پُر می‌کند. اگر کیف، خالی شده بود، همه‌ی شیشه‌های بُرج آبدینه را در کیف ریخته و پُر کردن کارگاه‌ها را ادامه بدهید! سپس دُور جدید را آغاز کنید!

در مواردی بسیار محدود و معدود، ممکن است کیف و بُرج آبدینه، هردو خالی باشند! در چنین حالتی، بی خیال پُر کردن کارگاه‌ها شوید و بازی را با همان کارگاه‌های خالی یا نیمه پُر ادامه بدهید!

پایان بازی

پس از پایان دُور ششم، بازی به پایان رسیده و نوبت به امتیازشماری نهایی (ایضاً در ۳ گام) می‌رسد:

(۱) به‌ازای هر ۳ شیشه‌ی باقی‌مانده در هر یک از نوارهای آنگوی تان، ۱ امتیاز می‌گیرید!

مثال: ارغوان،

جمعاً ۷ شیشه در
نوارهای آنگوی خود
دارد؛ بنابراین ۲ امتیاز
می‌گیرد.


(۲) به‌اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در کنار نشان‌گرتان در ردیف شیشه‌های شکسته، امتیاز منفی می‌گیرید!!

مثال: نشان‌گر ارغوان، روی

۸- است؛ او ۸ امتیاز منفی
می‌گیرد.

نکته: اگر در طول بازی (پیش از پایان بازی)، یکی از نشان‌گرها به ۱۸- برسد، بازیکن بلافاصله ۱۸ امتیاز منفی گرفته و نشان‌گرش بلافاصله به خانه‌ی ابتدایی ردیف شیشه‌های شکسته برمی‌گردد!

(۳) با توجه به این که از کدام «رو»ی صفحه (A یا B) استفاده کرده‌اید، امتیازات ویژه می‌گیرید:

- **A:** ۴ نماد () در صفحه‌ی شما هست. بررسی کنید که چندتا از ۴ خانه‌ی اطراف هریک از این نمادها، پُر هستند:



* چهار خانه‌ی پُر، ۱۰ امتیاز نصیب‌تان می‌کند؛ سه خانه‌ی پُر، ۶ امتیاز؛ دو خانه‌ی پُر، ۳ امتیاز و یک خانه‌ی پُر هم که... بگذریم...!! ☺

مثال: **ارغوان**، جمعاً ۲۳ امتیاز می‌گیرد
 زیرا توانسته ۲ تا از نمادهای فوق‌الذکر (!) را
 با ۴ قطعه شیشه (۲×۱۰) و سوّمی را با ۲ قطعه شیشه (۳) محاصره کند!

- **B:** بررسی کنید که چند پنجره‌ی کامل شده - پنجره‌ای که هردو خانه‌اش، پُر باشد - در کاخ خود دارید. سپس رنگی را که بیش‌تر از همه در پنجره‌های کامل شده دیده می‌شود، تعیین کرده و تعداد شیشه‌های آن رنگ را ضرب در تعداد پنجره‌های کامل شده کنید! بدین ترتیب امتیاز ویژه شما مشخص می‌شود!

مثال: **ارغوان**، ۴ پنجره‌ی
 کامل شده و ۵ شیشه‌ی
 نارنجی در پنجره‌های کاخ‌اش دارد؛ او ۲۰ (۴×۵) امتیاز می‌گیرد!

بازیکنی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود! در صورت تساوی، بازیکنی که کمترین امتیاز منفی را گرفته باشد (در ردیف شیشه‌های شکسته)، برنده خواهد بود! در صورت تساوی دوباره، همه باهم حالش را می‌برند!!





NEXT MOVE

* خالق بازی: **Michael Kiesling** * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com / ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸ *