* مُسابقه‌ی شُتُرهای شُتُرسوار! (ویراستِ دوّم) *

* طرّاح بازی: اشتِفِن بوگِن * مترجم: کیومرثِ قنبری آذر *

به عجیب‌وغریب‌ترین مسابقه‌ی شترسواری جهان خوش آمدید! جایی که می‌توانید روی خوش‌اقبال‌ترین و بداقبال‌ترین شترها، شرط‌بندی کرده و یک پول حسابی به جیب بزنید! امّا این شترهای عجیب‌وغریب، تمایل زیادی به سواری دادن به یکدیگر دارند... و شرط‌بندی در چنین مسابقه‌ای، آن‌قدرها هم کار ساده‌ای نخواهد بود! شما باید هم‌زمان با تحلیلِ رَوند مسابقه، درکِ خوبی نیز از «زمان‌بندی» داشته باشید! البته برای سخت‌تر کردنِ کارِ شما، دو شرکت‌کننده‌ی جدید هم واردِ مسابقه شده‌اند! متأسفانه این اُشتُران جَدیدُالوُرود، حالِ‌شان اصلاً خوش نیست و مسیر مسابقه را برعکس طی می‌کنند!! بُرد و باخت و برنده و بازنده هم حالی‌شان نیست و فقط می‌دوند و می‌دوند و می‌دوند!!

بنابراین... بیایید تفریح کنیم...!

اجزاء بازی:

۱ صفحه‌ی بازی با یک درخت نخل سه‌بُعدی غول‌پیکر!

۲۰ ژتون شرط‌بندی (در ۵ رنگ مختلف، از هر رنگ ۴ ژتون)

۵ ژتون هِرم

۸۰ سکّه‌ی پوند مصری (۵۰ سکّه‌ی یک-پوندی و ۳۰ سکّه‌ی پنج-پوندی)

۴۰ کارت خط پایان (۵ کارت برای هریک از ۸ شخصیت حاضر در بازی) (روی کارت / پشت کارت)

۸ کاشی تماشاچی (یک کاشی برای هریک از ۸ شخصیت) (روی «هورا-کِش!!» / روی «هُو-کُن!!»)

۸ کارت مشارکت (یک کارت برای هریک از ۸ شخصیت) (روی «آزاد» (Available) / روی «شریک» (Partnership))

۵ نفر شتر کورسی!! (آبی، زرد، سبز، قرمز و بنفش)

۵ تاس (هر تاس، به‌رنگ یکی از شترهاست و دو وجه ۱، دو وجه ۲ و دو وجه ۳ دارد.)

۲ نفر اُشتُر مَست!! (سیاه و سفید)

۱ تاس خاکستری (دارای وجه‌های ۱، ۲ و ۳ به رنگ سفید و وجه‌های ۱، ۲ و ۳ به رنگ سیاه)

اجزاء بازی:

همراه با ۱ نشان‌گر بازیکن آغازکننده و ۱ هِرم تاس

آماده‌سازی و چیدمان ابتدایی:

۱) صفحه‌ی بازی را در وسط میز بگذارید.

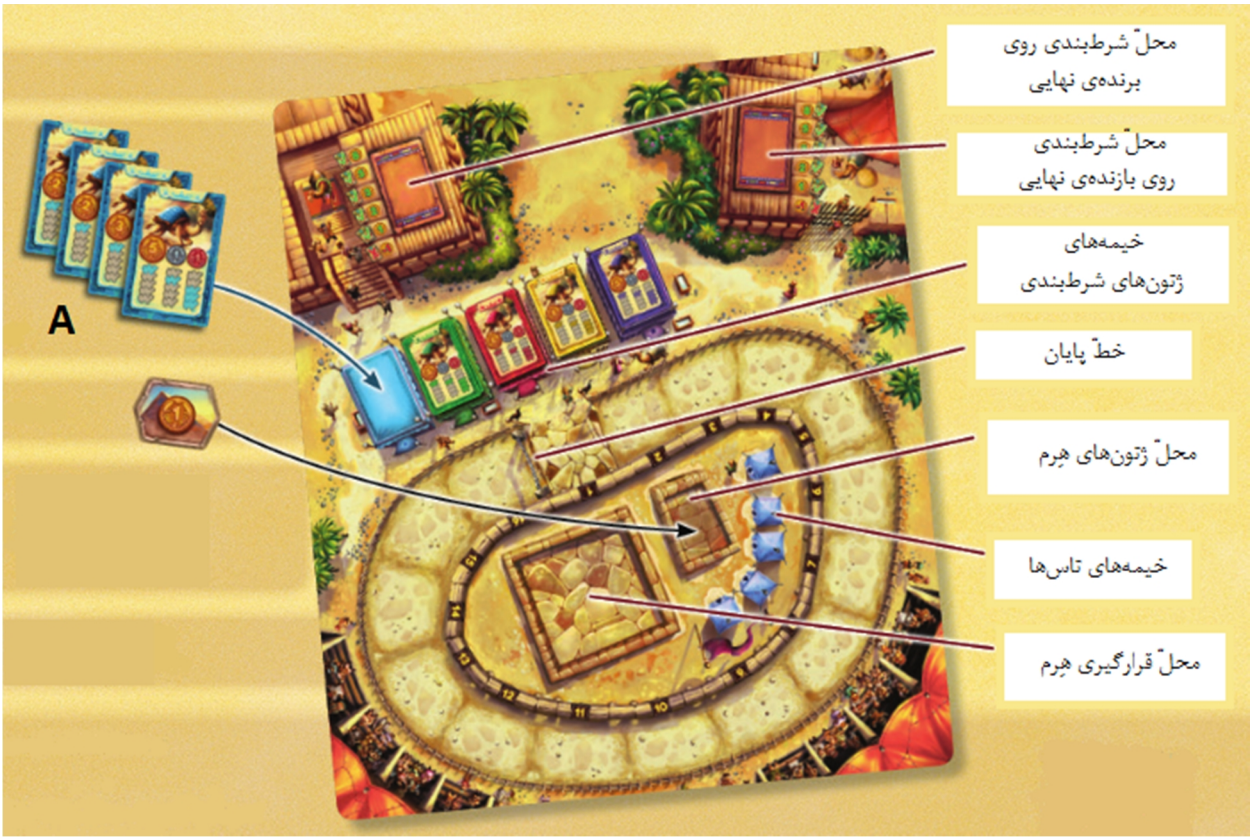
۲) ژتون‌های شرط‌بندی را برأساس رنگ‌شان دسته‌بندی کنید. سپس ۴ ژتونِ هر رنگ را به این ترتیب روی‌هم بگذارید:

* ۲ ژتون دو-پوندی را در زیر بگذارید.

* ژتون سه-پوندی را روی آن‌ها بگذارید.

* در نهایت، ژتون پنج-پوندی را روی سه ژتون دیگر بگذارید.

سپس هر دسته ژتون را بر روی خیمه‌ی هم‌رنگ‌اَش در صفحه‌ی بازی بگذارید (A).



۳) ژتون‌های هِرم را به شکل یک ستون، در جای مخصوص در صفحه‌ی بازی بگذارید.

۴) سکّه‌ها را براَساس ارزش‌شان دسته‌بندی کرده و -به‌عنوان بانک- در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.

۵) به هر بازیکن، ۳ پوند مصری بدهید. بازیکنان باید پول‌های خود را پیش‌رِوی خود بگذارند.

۶) به هر بازیکن، ۵ کارت خط پایان و کاشی تماشاچیِ مربوط به شخصیتی را که انتخاب کرده، بدهید.

همه‌ی کارت‌های خط پایان و کاشی‌های تماشاچیِ استفاده‌نشده را به جعبه‌ی بازی برگردانید. بازیکنان، کاشی‌های تماشاچی‌شان را پیش‌رِوی خود گذاشته ولی دستِ پنج-کارتی‌شان را از دیدِ دیگران مخفی نگه می‌دارند!

در بازی‌هایی با کم‌تر از ۶ بازیکن، کارت‌های مشارکت مورد استفاده قرار نمی‌گیرند؛ به جعبه‌ی بازی بَرِشان گردانید!

در بازی‌هایی با ۶ بازیکن یا بیش‌تر، کارت مشارکتِ مربوط به شخصیتِ هر بازیکن را به او بدهید. بازیکنان، کارت‌های مشارکت‌شان را به شکلی که روی «آزاد» (Available)شان بالا باشد، پیش‌رِوی خود می‌گذارند. کارت‌های مشارکت اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

روش استفاده از کارت‌های مشارکت را می‌توانید در بخش پایانیِ همین راهنما مطالعه کنید.

۷) برای تعیین مکان آغازینِ هر یک از شترهای کورسی، ۵ تاس را هم‌زمان باهم بریزید. سپس شترها را طبق دستورِ تاس‌ها، در مسیر مسابقه بگذارید:

- هر شتری که تاس‌اَش، عدد ۱ را نشان بدهد، در خانه‌ی ۱ از مسیر مسابقه قرار می‌گیرد.

- هر شتری که تاس‌اَش، عدد ۲ را نشان بدهد، در خانه‌ی ۲ از مسیر مسابقه قرار می‌گیرد.

- هر شتری که تاس‌اَش، عدد ۳ را نشان بدهد، در خانه‌ی ۳ از مسیر مسابقه قرار می‌گیرد.

در آخر، شترهایی را که در یک خانه هستند -به هر ترتیبی که دل‌تان خواست- روی‌هم سوار کنید و مراقب باشید که همه‌ی شترها، در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ایستاده باشند -زیرا مسابقه در این جهت برگزار خواهد شد!

مثال: تاس‌ها این‌چنین نشسته‌اند: ۱ ۱ ۱ ۳ ۳

بنابراین شترهای سبز و زرد و قرمز -به هر ترتیبی- روی‌هم سوار شده و در خانه‌ی ۱ قرار می‌گیرند و شترهای آبی و بنفش نیز -به هر ترتیبی- در خانه‌ی ۳ مستقر می‌شوند!

سپس درِ هِرم را باز کرده و تاس‌های مسابقه را درون هِرم بریزید.

۸) حالا باید مکان آغازینِ «اُشتُران مَست» (سیاه و سفید) را تعیین کنید که برعکسِ بقیه -در جهت پادساعت‌گرد- حرکت می‌کنند! برای این کار، تاس خاکستری را بیندازید. بر اساس عددی که تاس، نشان می‌دهد، یکی از اُشتُران را در صفحه بگذارید:

عدد ۱ = خانه‌ی ۱۶ /// عدد ۲ = خانه‌ی ۱۵ /// عدد ۳ = خانه‌ی ۱۴

تاس خاکستری را دوباره بیندازید و اُشتُر دوّم را نیز -به همان شکل- در صفحه بگذارید.

مثال: تاس، عدد ۲ را نشان داده و شما، اُشتُر مَست سفید را در خانه‌ی ۱۵ قرار داده‌اید. تاس دوّم، عدد ۱ را نشان داده و اُشتُر مَست سیاه، به خانه‌ی ۱۶ می‌رود.

تاس خاکستری را نیز به داخلِ هِرم انداخته، درِ هرم را ببندید و هِرم را در صفحه‌ی بازی بگذارید.

۹) نشان‌گرِ بازیکن آغازکننده را به جوان‌ترین بازیکن داده و مسابقه را آغاز کنید...

نگاهی به روند بازی:

* **شترهای کورسی:** شترهای کورسی به هیچ بازیکنی تعلّق ندارند! در عوض، هر بازیکن می‌تواند با به دست آوردنِ ژتون شرط‌بندی و گذاشتن کارت خط پایان، روی هر یک از شترها شرط ببندد!

شترهای کورسی، بر روی مسیر مسابقه، در جهت ساعت‌گرد حرکت می‌کنند. این اَمر (یعنی حرکت شترها) وقتی اتّفاق می‌افتد که یکی از بازیکنان، به شکل تصادفی -و کاملاً غیرگزینشی!- یکی از تاس‌ها را از هِرم خارج کند: شتر مربوطه، به اندازه‌ی عدد تاس، به جلو می‌رود.

* **شترسواری شترها:** شترهایی که در یک خانه قرار بگیرند، بلافاصله روی‌هم سوار می‌شوند! اگر یکی از شترهای یک «ستون شتری»، حرکت کند، همه‌ی شترهایی را که بر روی‌اَش سوار شده‌اند (شترهای بالا-دست!)، با خود به‌جلو می‌بَرد. شترهای پایینی (شترهای پایین-دست!)، سرِجای خودشان باقی می‌مانند.

* **واحد شتری:** از آن‌جا که شترها، گاه به شکل «ستونی» و گاه به شکل «تکی» حرکت می‌کنند، ما از عبارت «واحد شتری» استفاده می‌کنیم. هر واحد شتری می‌تواند از یک یا چند شتر تشکیل شده باشد. اگر حرکت یک واحد شتری، در خانه‌ای تمام شود که واحد شتری دیگری در آن هست، واحد جدید بر پشت واحد قبلی سوار خواهد شد!

* **اُشتُران مَست:** اُشتُران مَست، برعکسِ بقیه‌ی شترها -یعنی در جهت پادساعت‌گرد- حرکت می‌کنند و روی‌شان هم نمی‌توان شرط بست!! امّا این دوستانِ لایَعقَل (!)، شرط‌بندی را خیلی سخت می‌کنند چون ممکن است شترهای کورسی را بر پُشت خود سوار کرده و به‌عقب برگردانند!!

اُشتُر مَست، وقتی حرکت می‌کند که تاس خاکستری از هِرم بیرون بیاید.

* **مراحل:** مسابقه، در چند دُور برگزار می‌شود. هر دُور، وقتی به پایان می‌رسد که ۵ تاس (از ۶ تاس موجود) از هِرم بیرون آمده باشند (و مشخّص است که یک تاس، در هِرم باقی می‌ماند).

در پایانِ هر دور، یک امتیازشماری انجام شده و بازیکنان، به‌اِزای ژتون‌هایی که در طولِ دور به دست آورده‌اند، پول به دست می‌آورند یا پول از دست می‌دهند. سپس ژتون‌ها به صفحه‌ی بازی و تاس‌ها به داخل هِرم برگشته و دور بعدی آغاز می‌شود.

نکته‌ی مهم: در همه‌ی رده‌بندی‌ها، شتری که در بالای یک ستون شتری قرار دارد، جلوتر از شترهای پایینی محسوب می‌شود!

البته اُشتُران مَست، در هیچ‌گونه رده‌بندی‌ای به حساب نمی‌آیند زیرا برای شرکت در مسابقه ردّ صلاحیت شده‌اند!!

* **پایان بازی:** به‌محض آن‌که یکی از شترها، از خطّ پایان عبور کند، بازی به پایان می‌رسد. سپس یک امتیازشماری دیگر (مثل پایان هر دور) و در نهایت، امتیازشماری پایانی برای تعیین برنده‌ی نهایی و بازنده‌ی نهایی صورت می‌گیرد. بازیکنی که بیش‌تر از همه **پول** داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

*** پول:**

- ارز رایج در بازی، «پوند مصری» است.

- پول شما باید در پیش‌رویِ شما و در دیدرسِ همگان قرار بگیرد. البته می‌توانید به هر شکلی که دوست دارید، سکّه‌های‌تان را روی‌هم بچینید.

- در طول بازی، هیچ بازیکنی مجبور نیست مقدار دقیق موجودی نقدی خود را به دیگران اعلام کند!

- در هر لحظه از بازی، می‌توانید سکّه‌های خود را با سکّه‌های بانک معاوضه کنید (مثلاً ۵ سکّه‌ی یک-پوندی بدهید و ۱ سکّه‌ی پنج-پوندی بگیرید).

- موجودی نقدی هیچ‌کس نمی‌تواند «زیر صفر» باشد! بنابراین اگر پول کافی برای تاوانِ یک شرطِ باخته را نداشته باشید، از پرداخت معاف می‌شوید (شتر دیدید، ندیدید)!!

چگونگی بازی:

بازیکن آغازکننده، دور اوّل را با انجامِ یک عملیات آغاز می‌کند.

سپس بازیکن سمت چپِ او، یک عملیات انجام می‌دهد و همین‌طور الی آخر (بنابراین بازی در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند)...

۴ نوع عملیات مختلف وجود دارد. در نوبت خود، باید یکی از این ۴ عملیات را انتخاب کرده و انجام دهید:

۱) بالاترین ژتون شرط‌بندیِ یکی از ستون‌ها را بردارید (و به شتر هم‌رنگِ آن ژتون، در رسیدن به پیروزی در آن دور، کمک کنید)...

یا

۲) کاشی تماشاچی خود را در مسیر مسابقه قرار دهید...

یا

۳) یک ژتون هِرم برداشته و با استفاده از هِرم، یکی از شترها را حرکت دهید...

یا

۴) با گذاشتنِ یکی از کارت‌های پایان خود -به‌پُشت- در مکان شرط‌بندی مربوطه، روی برنده‌ی نهایی **یا** بازنده‌ی نهایی شرط‌بندی کنید...

۱) یک ژتون شرط‌بندی بردارید:

ژتون شرط‌بندیِ بالاییِ یکی‌از ستون‌ها را از روی صفحه‌ی بازی برداشته و پیش‌روی خود بگذارید. با این کار، شما از شترِ آن رنگ حمایت می‌کنید (که یعنی شما امیدوارید این شتر، این دور از مسابقه را ببرد)!

هیچ محدودیتی برای تعداد ژتون‌هایی که در طول یک دور برمی‌دارید، وجود ندارد. حتی می‌توانید چند ژتون هم‌رنگ نیز بردارید.

۲) کاشی تماشاچی خود را در صفحه بگذارید:

کاشی تماشاچی خود را در یکی‌از خانه‌های خالیِ مسیر مسابقه بگذارید (هیچ شتر -یا اُشتُر- یا تماشاچی دیگری نباید در این خانه باشد). البته نمی‌توانید کاشی خود را در خانه‌ای مجاور با یک تماشاچی دیگر بگذارید. ضمناً کاشی خود را در خانه‌ی ۱ از مسیر مسابقه نیز نمی‌توانید بگذارید.

* اگر کاشی تماشاچی شما از قبل در مسیر باشد، می‌توانید از این عملیات برای جابه‌جاییِ آن و بُردن‌اَش به خانه‌ای دیگر (با همان قوانین قبل) استفاده کنید.

در هنگام جای‌گذاری یا جابه‌جاییِ کاشی خود، می‌توانید آن را از روی «هوررا-کِش» یا از روی «هُووو-کُن»اَش در صفحه بگذارید! بسته به روی تماشاچی، تأثیراتی متفاوت بر شتری که در این خانه توقف کند، اِعمال می‌شود (در ادامه عرض خواهد شد)!

مثال: کاشی تماشاچی می‌تواند در هر خانه‌ای بنشیند، بجُز خانه‌ی ۱ و خانه‌هایی که مجاورِ یک تماشاچی دیگر هستند!

۳) یک ژتون هِرم بردارید:

ژتون بالاییِ ستونِ ژتون‌های هِرم را -از روی صفحه‌ی بازی- برداشته و پیش‌روی خود بگذارید. سپس بلافاصله، هِرم را برداشته، خوب تکان‌اَش داده و یک تاس از آن خارج کنید.

چگونگی استفاده از هِرم:

۱) هِرم را برداشته، سَر و تَه کرده و خوب تکان بدهید!

۲) هِرم را به حالت عادی برگردانده و با یک دست، در ارتفاع چند سانتی‌متریِ میزِ بازی، پیش‌روی خود نگه دارید.

با دست دیگر، دکمه‌ی «خروجی» را یک‌بار فشار دهید (1). با این کار، یکی از تاس‌ها از هِرم خارج شده و به‌روی میز می‌افتد (2). سپس هِرم را محترمانه به جای اصلی‌اَش بر روی صفحه‌ی بازی برگردانید.

اگر یک تاس کورسی آورده بودید، شترِ هم‌رنگ با تاس را به‌اندازه‌ی عددی که تاس نشان می‌داد (۱، ۲ یا ۳ خانه) در جهت ساعت‌گرد، به‌جلو ببرید.

یادآوری: اگر شتری را حرکت دهید که بخشی از یک ستون شتری باشد، همه‌ی شترهای بالایی‌اَش نیز با او حرکت می‌کنند!

مثال: تاس قرمز، با عدد ۳: شتر قرمز، ۳ خانه به‌جلو رفته و شتر زرد را نیز با خود می‌بَرد!

اگر تاس خاکستری را آورده بودید، ببینید که کدام اُشتر مَست را باید حرکت بدهید!

اگر عدد تاس، سفید بود، باید اُشتُر سفید رنگ را حرکت بدهید و اگر سیاه بود، اُشتُر سیاه رنگ را.

این قانون، ۲ استثناء مهم دارد:

- اگر فقط یکی از اُشتُران مَست، شترهای دیگری را بر پُشت خود داشت، حتماً باید او را حرکت بدهید (رنگ تاس اهمّیتی ندارد)!

- اگر یکی از اُشتران مَست، بر پُشت اُشتُر مَست دیگر سوار بود (بدون این‌که هیچ شتری بین‌شان باشد)، باید حتماً اُشتُرِ فوقانی را حرکت بدهید!!

وقتی مشخّص شد که کدام‌یک از بزرگواران را باید حرکت دهید، ایشان را به‌اندازه‌ی عدد تاس، در جهت پادساعت‌گرد به‌جلو ببرید (یعنی در واقع، به‌عقب ببرید)! بالطّبع اگر شتری (شترانی) هم سوارِ این اُشتُر بود (بودند)، همراه با ایشان جابه‌جا می‌شود (می‌شوند)!

اگر یک واحد شتری، حرکت‌اَش در خانه‌ای به پایان برسد که واحد شتری دیگری در آن قرار دارد، واحد شتری جدید، بر پُشت واحد شتری قدیم، سوار خواهد شد!

مثال: تاس بنفش، با عدد ۲: شتر بنفش، ۲ خانه به‌جلو رفته و شتر سبز را نیز با خود می‌بَرد. از آن‌جا که شتر زرد، از قبل، در خانه‌ای که شترهای بنفش و سبز واردَش شده‌اند، جلوس داشته، بنفش و سبز، بر پُشت زرد سوار می‌شوند!!

کاشی‌های تماشاچی:

اگر یک واحد شتری، حرکت‌اَش در خانه‌ای به پایان برسد که یک کاشی تماشاچی در آن قرار دارد، صاحبِ آن کاشی، بلافاصله **۱ پوند مصری** -از بانک- دست‌خوش می‌گیرد. هم‌چنین بنا به بالا بودن روی «هوررررا-کِش!» یا «هُووو-کُن!»، واحد شتری، بلافاصله ۱ خانه به‌جلو یا ۱ خانه به‌عقب حرکت می‌کند:

اگر روی «هوررررا-کِش!» بالا بود، واحد شتری، ۱ خانه به‌جلو رفته و اگر واردِ خانه‌ای شد که واحد شتری دیگری، از قبل در آن‌جا بود، بر پُشت واحد مذکور سوار می‌شود!

اگر روی «هُووو-کُن!» بالا بود، واحد شتری، ۱ خانه به‌جلو رفته و اگر واردِ خانه‌ای شد که واحد شتری دیگری، از قبل در آن‌جا بود، خم شده و به واحد مذکور سواری می‌دهد!!

اگر یک اُشتُر مَست بر روی یک کاشی تماشاچی قرار بگیرد، حرکت‌اَش به همان شکل تأثیر می‌گیرد، منتها در جهت عکس!

نکته: جهت قرار گرفتن شترها در صفحه، هیچ‌وقت تغییر نمی‌کند: شترها همیشه در جهت ساعت‌گرد و اُشتُران مَست همیشه در جهت پادساعت‌گرد در صفحه می‌نشینند (حتی اگر به‌عقب حرکت کنند). یعنی این‌که شترها هیچ‌وقت به مسیر مسابقه پُشت نمی‌کنند و اشتُران مَست هم همیشه پُشت‌شان به مسیر مسابقه است!

پس از همه‌ی این داستان‌ها، کاشی تماشاچی در جای خودش باقی می‌ماند (تا پایان دور یا تا وقتی که صاحب‌اَش جابه‌جایش کند).

پس از حرکت دادن شتر مربوطه، تاس مربوطه را در یکی از خیمه‌های تاس -در وسط مسیر مسابقه- بگذارید تا همه بتوانند ببینند که کدام تاس‌ها از هِرم خارج شده‌اند.

ژتون هِرمی را که برداشته‌اید، پیشِ‌روی خود بگذارید. در امتیازشماری بعدی، به‌اِزای هر ژتون هِرمی که در طول مرحله کسب کرده باشید، **۱ پوند مصری** دریافت می‌کنید.

۴) روی برنده‌ی نهایی و بازنده‌ی نهایی شرط‌بندی کنید:

به‌عنوان یک عملیات، می‌توانید روی برنده‌ی نهایی شرط‌بندی کنید. این بدان معناست که شما مخفیانه از شتری که فکر می‌کنید برنده‌ی نهاییِ مسابقه خواهد بود، حمایت خواهید کرد. برای این کار، مخفیانه یکی از کارت‌های خطّ پایان خود را (کارتِ هم‌رنگ با شتری که فکر می‌کنید برنده‌ی نهایی خواهد بود) انتخاب کرده و به‌پُشت در محلّ مخصوص شرط‌بندی روی برنده‌ی نهایی قرار دهید.

هم‌چنین می‌توانید روی بازنده‌ی نهایی نیز شرط ببندید و مخفیانه از شتری که فکر می‌کنید بازنده‌ی نهاییِ مسابقه خواهد بود، حمایت کنید. برای این کار، مخفیانه یکی از کارت‌های خطّ پایان خود را (کارتِ هم‌رنگ با شتری که فکر می‌کنید بازنده‌ی نهایی خواهد بود) انتخاب کرده و به‌پُشت در محلّ مخصوص شرط‌بندی روی بازنده‌ی نهایی قرار دهید.

- اگر از قبل، کارت (کارت‌های) دیگری هم در آن خانه باشد، کارت خود را روی آن (آن‌ها) بگذارید.

- وقتی که کارتی را در خانه‌ای گذاشتید، دیگر به‌هیچ‌وجه نمی‌توانید جایش را تغییر دهید ولی تا وقتی که کارت خطّ پایان در دست داشته باشید، می‌توانید روی دیگر شترها هم شرط ببندید!

پایانِ یک مرحله:

وقتی که بازیکنی، آخرین ژتون هِرم را از صفحه برداشت، ابتدا یک تاس از هِرم خارج کرده و مطابق معمول، شتر مربوطه را حرکت می‌دهد. سپس پیش‌از آن‌که بازیکنی دیگر دست به عملیاتی دیگر بزند، یک امتیازشماری صورت می‌گیرد:

ابتدا، نشان‌گرِ آغازکننده را به بازیکنِ سمت چپِ بازیکنی که آخرین ژتون هِرم را برداشته، بدهید و مشخّص کنید که کدام بازیکن باید دور بعدی را آغاز کند.

سپس ببینید که کدام شتر از بقیه جلوتر (در جهت ساعت‌گرد) است. اگر یک ستون شتری، پیشتازِ مسابقه باشد، شتری که در رأس ستون است، از همه جلوتر محسوب می‌شود.

یادآوری: در هنگام رده‌بندی، اُشتُران مَست را «بِنکُل» بی‌خیال شوید!!!

حالا هر بازیکن، بسته به ژتون‌هایی که پیشِ‌روی خود دارد، **پوند مصری** دریافت می‌کند یا از دست می‌دهد:

- برای هر ژتون شرط‌بندی روی شتر پیشتاز، به‌اِزای عددی که روی ژتون نوشته شده، پوند مصری دریافت می‌کند: ۵، ۳ یا ۱ پوند.

- برای هر ژتون شرط‌بندی روی شترِ نایب‌قهرمان، بازیکن ۱ پوند مصری دریافت می‌کند.

- برای هر ژتون شرط‌بندی روی هر شتر دیگری، بازیکن ۱ پوند مصری از دست می‌دهد (به بانک می‌پردازد)!

- به‌اِزای هر ژتون هِرم نیز ۱ پوند مصری دریافت می‌کنید.

مثال: در هنگام امتیازشماری، شتر سبز پیشتاز است. شتر زرد دوّم است. مارتا، ژتون‌های فوق (!!) را پیشِ‌روی خود دارد -که در مجموع، ۹ پوند مصری نصیبِ‌اَش می‌کنند.

پس‌از آن‌که همه‌ی بازیکنان، پوندهای‌شان را دادند یا گرفتند، یک تمیزکاری جمع‌وجور انجام می‌شود:

- همه‌ی ژتون‌های شرط‌بندی را -مثل اوّل- به‌سرِ جای‌شان برگردانید (از پایین به بالا: ۲ < ۲ < ۳ < ۵).

- همه‌ی ژتون‌های هِرم را به‌سرِ جای‌شان برگردانید.

- همه‌ی کاشی‌های تماشاچی را به صاحبان‌شان برگردانید.

- ۵ تاسِ بیرون‌آمده از هِرم را به آغوش گرم هِرم بازگردانید!

سپس بازیکنی که نشان‌گرِ اغازکننده را در دست دارد، مرحله‌ی بعدی را شروع می‌کند.

پایان بازی:

به‌محض آن‌که یک واحد شتری از خطّ پایان عبور کند، بازی بلافاصله به پایان می‌رسد (حتی اگر اُشتُری مَست، در جهت پادساعت‌گرد از خط بگذرد)!

حالا یک امتیازشماری دیگر -همان طور که شرح داده شد- انجام بدهید.

سپس امتیازشماری نهایی، برأساس برنده و بازنده‌ی نهایی، انجام می‌شود. برای این کار، ابتدا کارت‌های مخصوص شرط‌بندی روی برنده‌ی نهایی را بررسی کنید. به یاد داشته باشید که در این دسته، کارتی که در زیر قرار دارد، زودتر از همه گذاشته شده و کارتی که در بالا قرار دارد، دیرتر از همه. دسته را سَرو تَه کنید تا کارت اوّل، روی همه قرار بگیرد و کارت آخر، زیر همه!

بازیکنان، بر مبنای کارت‌هایی که در این دسته دارند، پول دریافت می‌کنند یا از دست می‌دهند:

از کارت بالایی شروع کنید و به هر کارتی که روی شتر دُرست شرط‌بندی کرده، پاداش بدهید:

- بازیکنی که نخستین کارت دُرست را گذاشته باشد، ۸ پوند مصری دریافت می‌کند.

- بازیکنی که دوّمین کارت دُرست را گذاشته باشد، ۵ پوند می‌گیرد؛ بازیکن سوّم، ۳ پوند؛ بازیکن چهارم، ۲ پوند و بقیه، هر کدام ۱ پوند.

- به یاد داشته باشید که این «پوند-بگیر پوند-بگیر»، مخصوص کسانی است که روی برنده‌ی نهایی به‌دُرستی شرط‌بندی کرده باشند؛ به‌اِزای هر کارتی که شتر دیگری را نشان بدهد، صاحب کارت باید ۱ پوند به بانک بپردازد -و احتمالاً در خواب هم پنبه‌دانه ببیند!!

پس از تعیینِ تکلیف برنده‌ی نهایی، به همین روش، تکلیفِ بازنده‌ی نهایی را نیز مشخّص کنید! بازنده‌ی نهایی نیز بالطّبع شتری است که -در جهت ساعت‌گرد- از همه عقب‌تر باشد. اگر یک ستون شتری، از همه عقب‌تر باشد، شتری که در زیر ستون است، از همه عقب‌تر محسوب می‌شود!

مثال: شتر سبز، برنده‌ی نهایی مسابقه است و شتر بنفش، بازنده‌ی نهایی. طبق کارت‌های موجود در دسته کارت‌های شرط‌بندی مربوطه، هر بازیکن، بدین شرح پول می‌گیرد و پول می‌دهد:

بعد از امتیازشماری پایانی، همه‌ی بازیکنان پول‌های خود را می‌شمارند. بازیکنی که بیش‌ترین پوند مصری را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساویِ دو یا چند بازیکن، همه باهم از پیروزی لذّت می‌برند.

نکته‌ی مهم: در مواردی بسیار معدود و محدود، ممکن است یک اُشتُر مَست، همراه با یک شتر کورسی، از خط پایان عبور کند (در جهت پادساعت‌گرد). در چنین حالتی، شتر کورسی مربوطه، بازنده‌ی نهایی تلقّی خواهد شد!

قوانین افزوده برای بازی‌های ۶ نفره به‌بالا:

در بازی‌های ۶نفره به‌بالا، هر بازیکن، یک کارت مشارکت نیز دریافت می‌کند. حالا هر بازیکن می‌تواند در نوبت خود، دست به یک «عملیات پنجم» بزند به‌نام «شرط‌بندی مشترک»!

۵) دست به یک شرط‌بندی مشترک بزنید:

شما فقط به‌شرطی می‌توانید وارد شرط‌بندی مشترک شوید که کارت مشارکت‌تان، روی «آزاد»اَش بالا باشد.

یکی از بازیکنانی را که کارت مشارکتِ او نیز «آزاد» باشد، انتخاب کنید. کارت مشارکت او را برداشته و به شکلی که روی «شریک»اَش بالا باشد، پیشِ‌روی خود بگذارید. سپس کارت مشارکت خود را نیز به آن بازیکن بدهید تا به شکلی که روی «شریک»اَش بالا باشد، پیشِ‌روی خود بگذارد! او نمی‌تواند این مشارکت را رد کند (خیلی هم دلش بخواهد)!! از این‌جا تا پایان این دور، شما دو نفر، در شرط‌بندی، شریکِ یکدیگر خواهید بود.

در پایان هر دور، در هنگام امتیازشماری، هر بازیکنی که یک شریک شرط‌بندی دارد، می‌تواند یکی از ژتون‌های (ژتون‌های شرط‌بندی یا ژتون‌های هِرم) شریک‌اَش را انتخاب کرده و پاداش آن را به مجموع پاداش‌های خود اضافه کند (به بیانی دیگر، هر شریک، پاداش همه‌ی ژتون‌های خودش را به‌اضافه‌ی پاداش یکی از ژتون‌های شریک‌اَش دریافت می‌کند). البته هیچ

بازیکنی مجبور نیست الزاماً یکی از ژتون‌های شریک‌اَش را انتخاب کند (چون ممکن است همه‌ی ژتون‌هایش منفی باشند).
بعد از هر امتیازشماری، کارت‌های مشارکت را به صاحبان‌شان برگردانید (روی «آزاد»شان بالا باشد).

❊❊❊❊❊

❊❊❊❊❊

«توضیحات و اطلاعات بیش‌تر: ۸۸۴۸۲۰۳۸-۰۲۱»