



رقص اعداد در شب هالووین!

باز تولیدی از بازی

Steffen Brückner اثر





شب "هالووین" است...

اهالی قلعه‌ی باستانی "کاستل"، یعنی آقای کله‌کدو" (یک "آدم-کدو"‌ی مودی و خبیث!)، استاد "گوربه‌گور" (یک زامبی خسته!) و جناب "گهنه‌پیچ" (یک مومنیایی هزارود دویست ساله، از نوادگان فرعونه‌ی مصر!), به رسم هر سال برای شرکت در مراسم آماده می‌شوند. سرگرمی این "مرده‌های نُمردنی"- که بر عکس ظاهر ترسناک‌شان، از حس طنز خوبی هم برخوردار هستند- در شب "هالووین"، ترساندن مردمی است که برای برگزاری مراسم، به قلعه‌ی "کاستل" می‌آیند!

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



حال باید دید کدامیک از اهالی قلعه‌ی "کاستل" می‌تواند تعداد بیشتری را زهره‌تَرَک کند (آن‌ها برای بالا بُردنِ آمارِشان حتی حاضرند زهره‌تَرَک شدگان را از یکدیگر بقاپند)!!

۹ کارت با تصاویر:

اجزاء بازی



جناب "کُنهه پیچ"



استاد "گوربیه گور"



آقای "کله کدو"

(از هر کدام ۳۰ کارت)

کاغذ و قلم، برای ثبت امتیازات، فراموش نشود!

آغاز بازی

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



بقيه‌ی کارت‌ها - به‌پُشت- ستونِ کارت‌های "قلعه" را در وسط ميز تشكيل مي‌دهند.

هدف بازی

بازيکنی که در پيان بازى، بيشترین امتياز را داشته باشد، برنده‌ی بازى خواهد بود!

رَونِدِ بازى

جوان‌ترین بازيكمن، بازى را آغاز کرده و بازى، در جهتِ ساعت‌گرد، ادامه پيدا مي‌کند.
هر بازى، شاملِ چندين دُور است.

يک دُور بازى به‌اين شكل برگزار مي‌شود: در نوبت‌تان، يکی از کارت‌های خود را انتخاب کرده و يا پيش‌روی خود‌تان بگذاريدي يا پيش‌روی يکی از رُقبا! سپس يک کارت از ستون کارت‌ها بگشيد تا بازهم ۲ کارت در دست خود داشته باشيد. سپس نوبت به بازيكمن بعدی رسيده و او نيز همين رَوند را تكرار مي‌کند و همين طور
الى آخر..

کارت‌هایي که پيش‌روی بازيكنان قرار مي‌گيرند، "نمایشگاه مُردگان" آن‌ها را تشكيل مي‌دهند!! در آغازِ هر دُور (كه هنوز نمایشگاهی وجود ندارد)،



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

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

✿ می‌توانند یکی از نمایشگاه‌ها را -به انتخاب 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 -به انتخاب 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 نمایشگاه یکی از بازیکنان، دو کارت یا دو ستون با عدد مساوی وجود داشته باشند، آن دو کارت یا دو ستون باید بلافصله باهم یکی شوند! این کار، باعثِ کوچک شدن و کاهشِ ارزش نمایشگاه بازیکن می‌شود!

نکته:

حتماً از هر کدام از "مُردگانِ نامیرا" دست کم یک کارت در نمایشگاه خود داشته باشید! اگر بازیکنی فقط دو یا یک "نامیرا" را در نمایشگاه خود داشته باشد، هیچ امتیازی نصیب‌آش نخواهد شد!



مثال:

کارت‌های مهراد



نمایشگاهِ مهراد



کارت‌های آناهیتا



نمایشگاهِ آناهیتا



نمایشگاهِ 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 ستونِ دارای "کله کدو ۱۵" با یکدیگر ادغام شده و تبدیل به یک ستون می‌شوند! آناهیتا، با این کار، زهرِ 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 نماند باشد...



امتیازشماری

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

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

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

پایان بازی

بازی، به محض آن که 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 دیگر 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 آن که یکی از بازیکنان (یا چند بازیکن) به امتیاز ۱۰۰ برسد (یا برسند)، به پایان می‌رسد.

نمونه‌ی امتیازشماری

مهراد، "گوریه‌گور ۵" را در نمایشگاه رامونا می‌گذارد. حالا رامونا، ۶ ستون در ذخیره‌ی خود دارد. بدین ترتیب، دُور 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!





امتیاز مهراد: $۴۰ = ۵ + ۱۵ + ۶ + ۱۴$.



متأسفانه آنها هم، هر سه "نامیرا" را در نمایشگاه خود ندارد؛
جای استاد "گوربه‌کور" خالی است! پس امتیاز هم بی امتیاز!!



امتیاز رامونا: $۲۸ = ۲ + ۱۱ + ۶ + ۳ + ۵$.



شب "هالووین" است...

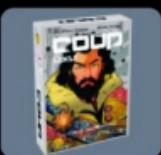
اهالی قلعه‌ی باستانی "کاستل"
|
| یعنی آقای "کله‌کدو"
|
| استاد "گوربه‌گور"
|
| و جناب "گنه‌پیچ"

برای شرکت در مراسم آماده می‌شوند. سرگرمی این "مرده‌های نمردنی" در شب "هالووین" ترساندن مردمی است که برای برگزاری مراسم، به قلعه‌ی "کاستل" می‌آیند! و کیست که ندانند 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:

کفتا



نامه‌ی عاشقانه



برای ۲ تا ۶ بازیکن
۸ سال به بالا