

کُنْیاَنزه ۲

در یک مسیر پر از خطر، شما باید مسیر خود را به سمت سعادت پیدا کنید!
در این مسیر از چه کسی کمک می‌خواهید؟ چگونه فکر میکنید و حرکت بعدی خود را با چگونه انتخاب میکنید؟
همه اینها در رسیدن یا نرسیدن شما به سر منزل مقصود اهمیت دارد! موفق باشید...

نیازمندی‌ها

برای بازی با تعداد پیشنهادی. (۴ راهنما و ۴ مسافر و یک شهردار)
شخصیت‌ها: کارت شهردار. ۲ کارت جادوگر. ۱ کارت ملاک. ۱ کارت مرشد. ۴ کارت مسافر
خطرات: ۲ راهزن. ۲ باجگیر. ۳ سم کامل. ۸ سم ناقص
ارتقای سطح: ۱: ۳ شتر. ۳ اسب. ۳ سرنخ
ارتقای سطح: ۲: ۴ اکسیر. ۲ اسطرلاب. ۲ پادزهر
آذوقه: ۱۲ تا.

آماده سازی

- انجام به صورت یک جمع ۶ - ۱۱ نفره
- یک نفر باید به عنوان شهردار عمل کند. و بازی‌گردان باشد.
- بازی از دو گروه تشکیل می‌شود که یک گروه «مسافر»ها و یک گروه «راهنما»ها است. گروه راهنماها حداقل از ۴ نفر تشکیل شده‌است. و باقی افراد مسافر هستند.
- افرادی که قرارست راهنما باشند را انتخاب کنید. نقشه مرتبط به هر یک از نقش‌ها را در کنار کارت شخصیت قرار دهید. و آن‌ها را به صورت تصادفی بین راهنماها توزیع کنید.
- شهردار نقشه اصلی را برای خودش بردارد. یک مهره بازی در محل شروع مسیر بگذارد. و زمان حرکت مسافرا اندازه بگیرد.
- کارت‌های آذوقه به رو کنار زمین قرار بگیرند. و برای شروع ۳ آذوقه در اختیار مسافری که نوبتش هست قرار بگیرد.
- کارت‌های خطر بر خورده کنار کارت‌های آذوقه به پشت قرار گیرد.
- کارت‌های ارتقا به ۲ دسته سطح تقسیم شده و به پشت در سمت دیگر صفحه بازی قرار گیرد.

نحوه بازی

- مسافرها باید به ترتیب با مهره‌شان وارد زمین بازی شوند و سعی کنند با راهنمایی گرفتن از راهنماها و کمک همسفرهایشان، به نقطه پایانی برسند. هر مسافر ۳ دقیقه برای سفر در زمین بازی فرصت دارد.
- ۴ نفر راهنما که اعضای یک گروه رقیب هستند وظیفه‌شان راهنمایی مسافرها با توجه به نقش مخفی‌شان است.
- نکته: هر یک از نقشه خوان‌ها در هر بازی یک نقش مخفی دارند و علاوه بر کارت شخصیت، یک نقشه منحصر به فرد و متفاوت در اختیار دارند:
- مرشد: با علم زیادش بهترین راه برای رسیدن به نقطه پایانی رو به مسافرها نشون میده. با تعداد مسافرهایی که به پایان می‌رسونه امتیاز میگیره
- ملاک: دوست داره که مسافرها بیشترین تجهیزات و توانایی‌ها رو تو بازی جمع کنن تا قدرتمند بشن. از مکان‌های ارتقا اطلاع کامل داره ولی ممکنه اطلاعاتش از همه خونه‌ها کامل نباشه. با خونه‌های تجهیزاتی که برای مسافرها مشخص میشه امتیاز میگیره

- جادوگرها: نمیخوان هیچ کس از این راه به سلامت عبور کنه. و دوست دارن هر جوری هست به مسافرها ضرر بزنه. واسه همین اطلاع خوبی از مکانهای خطر داره. با تعداد مسمویتها یا خطرهایی که مسافرها گرفتارش میشن امتیاز میگیره
- مسافرها برای حرکت اینطور عمل می کنند:
- انتخاب حرکت
 - صحبت کردن راهنماها به ترتیب
 - انتخاب حرکت با توجه به تواناییها (در ابتدا فقط توانایی حرکت به صورت شاه شطرنج را دارند)
- انجام حرکت مشخص شده. اعلام وضعیت توسط شهردار:
 - اگر خانه مقصد امن بود، مسافر ادامه می دهد.
 - اگر آذوقه بود، آن را از شهردار دریافت میکند.
 - اگر ارتقا بود. از بین کارتهایی که اجازه برداشتن آنها را دارد به تصادف انتخاب می کند. (کارتهای و خانههای ارتقا، سطح ۱ و ۲ دارند)
 - اگر در خانه مقصد خطر بود، در صورتی که سم کامل بود از بازی حذف می شود. و در غیر این صورت به تصادف از کارتهای خطر کارت می کشد و شهردار ضرر را اعمال می کند.
 - نفر بعد مسافران، باید از اول شروع کند اما اطلاعات نفر قبل را در اختیار دارد.
 - بازی تا وقتی ادامه دارد که یا همه حذف شوند یا آخرین نفر از مسافران به مقصد برسند.

هدف بازی

نحوه امتیاز گیری گروهها:

- رسیدن هر مسافر به خانه پایانی، ۲۴ امتیاز دارد.

نحوه امتیاز گیری راهنما:

- با توجه به شخصیت:
- مرشد با تعداد مسافرانی که به آخر رسیده اند امتیاز می گیرد. (۱۰۰٪ مسافران ۲۴ امتیاز)
- ملاک با تعداد خانههای ارتقا که در انتهای بازی مشخص شده است امتیاز می گیرد. (هر خانه ۵ امتیاز)
- جادوگر با تعداد خانههای خطر معمولی که مشخص شده امتیاز می گیرد (مشخص شدن هر خانه ۱ امتیاز)
- + سوختن مسافران (۱۰۰٪ مسافران ۲۰ امتیاز)

توانایی و تجهیزات

ارتقای سطح ۱:

- سر نخ: گرفتن اطلاعات از یک خونه نقشه
- اسب: حرکت مثل اسب شطرنج
- شتر: حرکت اریب

ارتقای سطح ۲:

- پادزهر: از بین بردن اثر زهر
- اکسیر: افزایش زمان
- اسطرلاب: فهمیدن نقش یکی از راهنماها

خطرها:

- زهر کامل: زهر قوی. از بین بردن کامل سلامتی
- زهر ناقص: زهر ضعیف. از بین بردن نصف سلامت
- راهزن: از دست دادن تمام تجهیزات
- باجگیر: از دست دادن یک آذوقه

نکات آموزشی بازی:

(مشترک با نسخه اول)

- تشخیص راه درست
- تشبیه بازی به زندگی
- ادیان مختلف / پیامبران
- اعتماد (کنفیانه)
- طراحی خدا
- ایمان به شریعت
- عبرت از پیشینیان
- جهل به دنیا و ساز و کار خلقت
- کسانی که خودشون میرن
- نیاز به وحی در کنار عقل

(غیر مشترک با نسخه اول)

- راهکارهای فریب شیطان: درست بازی کردن
- جادوگر -> جلب اعتماد. اغوا کردن
- الگوی کامل مرشد است
- الگوی ناقص ملاک است: خیرخواه. ولی کم اطلاع
- سرمایه‌های محدود ما زمان و آذوقه است.
- مسیر درست همه چیز دارد. هم سعادت. هم آذوقه. هم ارتقای توانایی