

فرار از آتش

طراحان بازی تانیا و سارا انگل

AUF TEUFEL KOMM RAUS

برای ۲ تا ۶ بازیکن، ده سال به بالا
یک بازی مفرح

اگر سعی کنین به دونه زغال رو از دل آتش بیرون بکشین، ممکنه دست تون بسوزه، مگه نه؟! پس به نظرتون، آدم وسوسه نمی شه که به شرطی با شیطان ببنده و اگر بُرد، شعله های سوزان، براش تبدیل به سگه های طلایی بشن؟! محتویات جعبه ی بازی:

محتویات جعبه ی بازی:

یه دونه صفحه ی بازی
۶ تا آدمک

۴۸ تازغال
(دایره های سیاه):

2 x	100
3 x	75
7 x	50
9 x	25
9 x	20
9 x	10
9 x	10

۷۰ تا کوپن شرط بندی:

16 x	10
16 x	20
8 x	50
12 x	100
8 x	200
6 x	500
4 x	1000



شکل ۱

هدف بازی:

بازیکنی که از چنگ "شیطان" قسر در بره و در پایان بازی، بیش ترین کوپن های شرط بندی رو در اختیار خودش داشته باشه، بازی رو بُرده! برای این منظور، همه ی بازیکن ها سعی می کنن بیش ترین زغال رو از آتشدون بیرون بکشن، بدون این که با شیطان شاخ به شاخ بشن! اگر حواس تون جمع بوده باشه و خوب شرط بندی کرده باشین، حتی وضع تون بهتر هم می شه و یه پولی هم به جیب می زنین! توی این "شیطان بندی" ها (شرط بندی هایی که روی شیطان می شه!!) می تونین به سرمایه ی درست و حسابی واسه خودتون به هم بزنین، به شرطی که حس ششم تون بهتون بگه که هر یه بازیکن، به تنهایی، چقدر زغال می تونه از دل آتش بکشه بیرون! البته حواس تون باشه... اگر بخواین تو شرط بندی زیاده روی کنین، یهو دیدن کل دارایی تون بر باد رفت ها!...

چیدمان شروع بازی :



شکل ۲

همه ی ۴۸ تازغال رو خوب قاتی پاتی کنین و به هم بزنین و به پشت، روی آتشدون (صفحه ی بازی) پخش کنین...
- هر بازیکن، یه رنگ رو انتخاب می کنه و آدمک خودش رو هم روی خونه ی ۲۰۰ می ذاره...
- هر بازیکن، یه سری کوپن شرط بندی (جمعاً به ارزش ۲۰۰ تا) به عنوان سرمایه ی اولیه دریافت می کنه...
یه دونه صد تایی، یه دونه پنجاه تایی، ۲ تا بیست تایی و یه دونه ده تایی...
- کوپن های شرط بندی باقی مونده، مرتب می شن و گذاشته می شن کنار صفحه ی بازی و بانک رو تشکیل می دن که به وسیله ی یه بازیکن کاملاً قابل اعتماد، اداره می شه... این جا (یعنی توی بانک) در طول بازی، کوپن ها می تونن معامله و مبادله بشن...

چگونگی بازی:

هر دور بازی از ۴ مرحله تشکیل می شه که همیشه با یه ترتیب ثابت و مشخص، یکی بعد از دیگری، برگزار می شن:

- ۱) شیطان بندی (شرط بندی روی "شیطان"!!) (صفحه ۲)
- ۲) بیرون کشیدن زغال از آتشدون (صفحه ۲)
- ۳) امتیاز شماری (صفحه ۳)
- ۴) جایگذاری آدمک ها (صفحه ۴)

مرحله ی یک: شیطان بندی

بازیکن ها شرط می بندن که هر چه بازیکن، به تنهایی، چقدر زغال می تونه از آتش بیرون بکشه. بدون این که به "شیطان" (به زغال "شیطان" نما!) رو کنه...

روش شرط بندی:

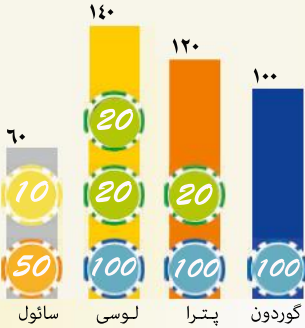
همه ی بازیکن ها، هم زمان، شرط شون رو می بندن...

برای این منظور، هر بازیکن، کوپن های شرط بندی خودش رو می دازه وسط...

هر بازیکن، کوپن هایی رو که می خواد برای شرط بندی استفاده کنه، توی مشتش می گیره، به شکلی که بقیه ی بازیکن ها نتونن ببینن...

همه ی بازیکن ها، هم زمان، مشت هاشون رو وا می کنن، رقم شرط بندی شون رو اعلام می کنن و ستون شرط بندی شون رو جلوی روی خودشون می چینن، این دفعه، به شکلی که همه بتونن ببینن (و کاملاً از کوپن های استفاده نشده شون، جدا باشه)!

مثال: "گوردون" حدس می زنه که دست کم به بازیکن می تونه بدون شاخ به شاخ شدن با هیچ شیطانی، جمعاً ۲۰۰ تا زغال رو کنه، بنا بر این به کوپن صد تایی می دازه وسط... "پترا" روی ۱۲۰ تا شرط می بنده... "لوسی"، خوش بین تر از این حرف هاست و ۱۴۰ تا می دازه وسط... "سائول" محتاط، ۶۰ تا بیش تر نمی دازه...



شکل ۳

شرط بندی رو کی ها می بزن؟

اگه دست کم به بازیکن، به تنهایی، بتونه تو مرحله ی دو، به اندازه ی رقم شرط بندی شما یا بیش تر از اون، زغال از آتش بیرون بیاره، شما شرط رو برده یین...

اگه کوپن های شرط بندی آدم تموم بشه چی؟

اگه به بازیکن، توی به دور از بازی، کوپن شرط بندی نداشته باشه، نمی تونه توی شرط بندی این دور شرکت کنه! ولی تو مرحله ی دو، درست مثل بقیه ی بازیکن ها، زغال از آتشدون بیرون می کنه...

مرحله ی دو: بیرون کشیدن زغال از آتشدون

برای دور اول بازی، بازیکنی که لب هاش از بقیه سرخ تره، بازی رو شروع می کنه!! برای هر کدام از دورهای بعدی بازی، نوبت اول، به بازیکن سمت چپ بازیکن شروع کننده ی قبلی می رسه... وقتی که نوبت تون شد، یکی از زغال های روی صفحه ی بازی (توی آتشدون) رو بر گردونین... اگه به شیطان (به زغال شیطان نما!) رو نکرده باشین، می تونین تصمیم بگیرین که نوبت تون رو تموم کنین یا به زغال دیگه بر گردونین و ارزش مجموع زغال های "از آتش گذشته" (!) رو بالاتر ببرین...

این کار رو تا جایی ادامه می دین که یا به اختیار خودتون، نوبت تون رو تموم کنین یا به "شیطان" زخ نشون بده...

به اختیار خودتون، نوبت تون رو تموم کنین!!

اگه این کار رو کردین، همه ی زغال های بیرون اومده رو از روی صفحه بر می دارین و می ذارین جلوی روی خودتون، طوری که خوب دیده بشن و نتیجه رو هم با صدای بلند اعلام می کنین... این، "استرنج زغالی" شمامست در این دور از بازی!!

به "شیطان" زخ نشون بده!!

اگه این جور بشه، و اوایل!! انگشت هاتون می سوزه و نوبت تون هم تموم می شه! این حرکت، باعث می شه همه ی زغال هایی که از قبل برده یین هم به درد نخور بشن! زغال ها و زغال شیطان نمایی رو که بر گردونده یین، به پشت، می ذارین لبه ی صفحه ی بازی تون...



شکل ۷: سائول، ۴ تا زغال بر گردونده و از دسترنج زغالی ۵۰ تایی ش هم راضیه و از ادامه ی بازی، انصراف می ده!



شکل ۶: تلاش لوسی کلای بی فایده ست! چون اون هم با به شیطان شاخ به شاخ شده!



شکل ۵: پترا خوش شانس تر بوده، اون فقط با ۳ تا زغال، به به دسترنج زغالی ۱۳۵ تایی رسیده!



شکل ۴: گوردون به به شیطان بر خورده! بنا بر این، زغال هایی که قبلاً از آتش بیرون کشیده دیگه ۹۰ تا نمی ارزه، صفر تا می ارزه!!!

بعد از این که هر بازیکنی، به نوبت بازی کرد، مرحله ی دو تموم می شه:

- ممکنه پیش بیاد (البته خیلی بعیده!) که یکی از بازیکن ها، آخرین زغال رو هم از آتش بیرون بکشه... این جور، نوبتش تموم می شه! همه ی بازیکن های بدشانسی که نوبت شون بعد از این بازیکن باشه، هیچ زغالی گیرشون نمی آد!

- شاخ به شاخ شدن تون با "شیطان"، ربطی به شرط بندی تون نداره! این که به زغال شیطان نما بر گردونین، دلیل نمی شه که شرط تون رو هم ببازین! حتی در این حالت هم، شما، مثل بقیه ی بازیکن ها، ممکنه شرط بندی رو ببرین، ممکنه ببازین!

- وقتی به "شیطان" رو می شه، همه ی اون بازیکن هایی که "با شیطان معامله کرده ن"، به پولی می ره تو جیب شون! (رجوع کنین به بخش "معامله با شیطان"!)

مرحله ی سه: امتیاز شماری

وقتی همه ی بازیکن ها، نوبت "زغال رو کنی" شون رو بازی کردن. شرط های بسته شده، یکی یکی، مورد بررسی قرار می گیرن؛ اول از همه، شرط بازیکن شروع کننده... روش کار هم به این شکله:

- بزرگ ترین دسترنج زغالی رو مشخص کنین، یعنی بیش ترین مجموع زغالی که یه بازیکن، به تنهایی، از آتش بیرون کشیده و جلوی روش چیده... (یادتون باشه، بازیکن هایی که یه زغال شیطان نما بر گردونده ن، هیچ زغالی تو کیسه شون نیست!!!)
- حالا، هر بازیکنی، رقم شرط بندی خودش رو با بزرگ ترین دسترنج زغالی این دور از بازی مقایسه می کنه...

باخت: اگه رقم شرط بندی شما، بیش تر از بیش ترین مقدار زغال بیرون کشیده شده ی این دور باشه، شرط رو می بازیمن و همه ی کوین های شرط بندی استفاده شده تون، در اختیار بانک قرار می گیره!

بُرد: اگه بیش ترین مقدار زغال بیرون کشیده شده ی این دور، مساوی با رقم شرط بندی شما یا بیش تر از اون باشه، شرط رو می برین! برندگان شرط بندی، کوین های شرط بندی استفاده شده شون رو حفظ می کنن و همون قدر هم به عنوان جایزه، از بانک می گیرن!



مثال (شکل ۸): پترا ۱۳۵ تا زغال از آتشون بیرون کشیده، بدون این که به هیچ شیطان بر بخوره! از اون جا که هیچ کس نتونسته بیش تر از این اندازه، زغال بیرون بکشه، همین ۱۳۵، بزرگ ترین دسترنج زغالی این دور محسوب می شه... سناول، گوردون و پترا، شرط بندی رو می برن چون که شرط هاشون (۶۰، ۱۰۰ و ۱۲۰) از بزرگ ترین دسترنج زغالی این دور، بیش تر نیست! اون ها همه ی کوین های شرط بندی استفاده شده شون رو پس می گیرن و به همین اندازه هم از بانک، جایزه می گیرن (۶۰، ۱۰۰ و ۱۲۰). لوسی، شرط بندی رو می بازه چون خیلی بالا شرط بسته (۱۴۰ تا در مقابل ۱۳۵ تا)!

جایزه ی دو برابر: بازیکنی (بازیکن هایی) که تو مرحله ی شرط بندی، بالاترین رقم رو اعلام کرده باشه (باشن) و بعداً شرط بندی رو هم برده باشه (باشن)، دو برابر رقم شرط بندی ش (شرط بندی شون)، از بانک، جایزه می گیره (می گیرن)... اگه بازیکنی (بازیکن هایی) که بالاترین رقم رو اعلام کرده (اعلام کرده ن)، شرط بندی رو بیازه (ببازن)، دیگه هیچ کس جایزه ی دو برابر نمی گیره!

جایزه های ویژه (که در هر دور از بازی، به بازیکن ها داده می شه...)

جایزه ی ویژه برای بیش ترین قطعه زغال استخراج شده:

بازیکنی (بازیکن هایی) که تونسته (تونسته ن) بیش ترین قطعات زغال رو از آتش بیرون بکشه (بکشن)، به اندازه ی ۵۰ تا، کوین شرط بندی، از بانک، جایزه می گیره (می گیرن). ارزش مجموع قطعات زغال، هیچ ربطی به این مسأله نداره!

ممکنه یه بازیکن (چند تا بازیکن) هر دو تا جایزه ی ویژه رو هم زمان بگیره (بگیرن): $(50 + 50 = 100)$...

جایزه ی ویژه برای بیش ترین مقدار زغال استخراج شده:

بازیکنی (بازیکن هایی) که تونسته (تونسته ن) بیش ترین مقدار زغال رو از آتش بیرون بکشه (بکشن)، به اندازه ی ۵۰ تا، کوین شرط بندی، از بانک، جایزه می گیره (می گیرن)...

اگه شرط بندی ش، موفق از آب در می اومد، اون، دو برابر مقدار کوین های شرط بندی ش (یعنی، دو تا ۱۴۰ تا: ۲۸۰ تا) از بانک، جایزه می گرفت چون که تو شرط بندی، بالاترین رقم رو اعلام کرده بود. شرط بندی موفقیت آمیز پترا، چون رقمش کم تر از رقم شرط بندی لوسی بوده، نمی تونه جایزه ش رو دو برابر کنه و پترا فقط ممون ۱۲۰ تا رو جایزه می گیره...



شکل ۹

مثال (شکل ۹): پترا، ۵۰ تا برای بیش ترین مقدار زغال استخراج شده (یعنی ۱۳۵ تا)، بدون شاخ به شاخ شدن با شیطان، گیرش می آد... و سناول هم ۵۰ تا می گیره برای این که بیش ترین قطعات زغال رو بیرون کشیده (یعنی ۴ قطعه)...

نکته: ممکنه کسی که بیش ترین مقدار زغال یا بیش ترین تعداد قطعات زغال رو توی یه دور از بازی، بیرون کشیده، شرط بندی اون دور رو باخته باشه... مهم نیست، باز هم جایزه (جایزه های) ویژه ی اون دور، به ش تعلق می گیره!...

مرحله ی چهارم: جایگذاری آدَمک ها

هر بازیکنی، مجموع کوبین های شرط بندی ش رو حساب می کنه... البته، نتیجه رو اعلام نمی کنه! در عوض، آدَمکش رو می ذاره توی خونه ای از صفحه ی بازی که عدد قبل از اون خونه، بزرگ تر از مجموع کوبین هاش و عدد بعد از اون، کوچک تر از مجموع اون ها باشه... اگه مجموع کوبین هاش دقیقاً مساوی با یکی از عدد های صفحه باشه، آدَمکش رو دقیقاً می ذاره توی همون خونه...
مثال: ارزش مجموع کوبین های پترا، ۳۷۰ تاست. در نتیجه، اون، آدَمکش رو می ذاره بین خونه های ۳۰۰ و ۵۰۰... سائول هم آدَمکش رو می بزه به همون خونه چون که مجموع کوبین هاش شده ۳۱۰ تا... از اون جا که گوردون، دقیقن به اندازه ی ۳۰۰ تا، کوبین ذاره، آدَمکش رو می ذاره تو خونه ی ۳۰۰... لوسی، مجموعش ۶۰ نه، اون، آدَمکش رو می ذاره بین خونه های ۵۰- و ۲۰۰...

معامله با شیطان!

آدم باید خیلی "ذره مونده" باشه که با شیطان جماعت معامله کنه!! البته شیطان هم فقط در صورتی با آدمیزاد جماعت معامله می کنه که بازیکن ها توی یکی از این شرایط قرار بگیرن: (الف) آدَمک شون به تنهایی در آخرین خونه از صفحه ی بازی قرار گرفته باشه... یعنی هیچ آدَمک دیگه ای توی اون خونه (کنار آدَمک اون ها) یا عقب تر از اون (نزدیک تر به خونه ی ۵۰-) نباشه...
 (ب) آدَمک شون تو خونه ی ۵۰- باشه...



شکل ۱۰

مثال الف:

لوسی با شیطان معامله می کنه چون آدَمکش به تنهایی توی آخرین خونه نشسته اگه آدَمک پترا هم توی همون خونه بود، هیچ کدوم نمی تونستن با شیطان معامله کنن!

در طول مدت "معامله با شیطان"، بازیکنان معامله گر، باید کوبین های شرط بندی شون رو طوری پخش کنن که همه ی بازیکن ها بتونن ببینن...



شکل ۱۱

مثال ب:

از اون جا که پترا و سائول و لوسی، همگی تو خونه ی ۵۰- هستن، هیچ کدوم نمی تونن با شیطان معامله کنن!

بازیکنی که با شیطان معامله می کنه، از هر کدوم از بازیکن هایی که توی اون دور، "زغال شیطان نما" بز گردونده ن، به اندازه ی ۵۰ تا، کوبین شرط بندی می گیره بلافاصله بعد از رو شدن یه زغال شیطان نما، پرداخت باید انجام بشه...

توجه! برای پرداخت، به هیچ وجه نمی تونن از کوبین های شرط بندی استفاده شده ی اون دور تون، مایه بذارین!

بازیکنی که نتونه جریمه ش رو به طور کامل به دیگران پرداخت کنه (یعنی این که مجموع کوبین های استفاده نشده برای شرط بندی ش، کم تر از ۵۰ تا باشه)، هیچ پولی نمی پردازه! در این حالت پرداخت رو بانک به عهده می گیره!

مثال: کوبین هایی که گوردون برای شرط بندی این دور استفاده نکرده، ۹۰ تا می ارزه... و چون الان یا به شیطان شاخ به شاخ شده، باید به لوسی و پترا، جریمه بده... چون همه ی اون ها با شیطان معامله کرده ن! گوردون، ۵۰ تا می ده به پترا... حالا فقط ۴۰ تا دیگه براش مونده که برای پرداخت به سائول و لوسی، کافی نیست... پس گوردون، ۴۰ تای خودش رو پیش خودش نگه می ذاره و سائول و لوسی، نفری، ۵۰ تا از بانک می گیرن...

آماده شدن برای دور بعد

حالا همه ی قطعه زغال هایی که جلوی روی بازیکن ها قرار دارن، به پشت، کنار صفحه ی بازی جمع می شن... قطعات زغال باقی مونده روی صفحه ی بازی، وسط صفحه جمع می شن... بعدش، بازیکن ها بررسی می کنن که آیا همه ی قطعه ها توی شعله (دهانه ی آتشدون، شکل های ۱۲ و ۱۳) جا می گیرن یا نه...



شکل ۱۲

اگه تعداد زغال ها زیاد بود و از دهانه ی آتشدون بیرون زد، دور بعدی بازی فقط با همین تعداد زغال بازی می شه

اگه همه ی زغال ها توی آتشدون جا گرفت، همه ی ۴۸ تا زغال، دوباره قاتی پاتی می شن و عین همون شروع بازی، به پشت، چیده می شن رو صفحه ی بازی

خوب... حالا دور جدید بازی رو از مرحله ی ۱ ("شیطان بندی") شروع کنین...



شکل ۱۳

پایان بازی و برنده:

اگه در پایان یه دور از بازی، کوبین های شرط بندی یکی از بازیکن ها ۱۶۰۰ تا یا بیش تر باشه، بازی تموم می شه... بازیکنی که ارزش مجموع کوبین هاش از همه بیش تر باشه، برنده ی بازی به...
 ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»
 شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸
 خالق بازی: تانیا انگل - سارا انگل (۲۰۱۳)
 مترجم: کیومرث قنبری آذر

