

SHERLOCK

EXPRESS

Henri Kermarrec
Bénédicte Ammar

کارآگاه شریوک



داستان بازی

به «شرلوک هولمز» کمک کنید تا نقاب از چهره‌ی «گناهکاران» برداشته و با تحلیل هوشمندانه‌ی سرنخ‌ها، هم‌دستان دشمن قسم‌خورده‌اش، «پروفیسور موربارتی» را رسوا کند! اگر هیچ‌کس «گناهکار» نبود، بقیه‌ی خود «موربارتی» را بگیرید!! و فراموش نکنید که همه‌ی مظنون‌اند... مگر آن‌که خلاف‌اش ثابت شود!!



۳۶ کارت «عذر موجه»



اجزاء بازی
۲۷ کارت «مظنون»

هدف بازی

همه‌ی «مظنونین» را زیر نظر گرفته، «عذرهای موجه»شان را بررسی کرده و با کمک قدرت تحلیل و استنتاج خود، دست «گناهکار (گناهکاران) اصلی» را رو کنید!

آماده‌سازی

- کارت‌های «عذر موجه» را بر زده و به تعداد مساوی، بین بازیکنان پخش کنید. بازیکنان، کارت‌های خود را به شکل یک ستون، پیش‌روی خود می‌گذارند - کارت‌ها باید به پشت قرار بگیرند.
- کارت‌های «مظنون» را نیز به شکل یک ستون، در وسط میز بازی بگذارید - کارت‌ها باید به پشت قرار بگیرند.
- ۶ تا از کارت‌های «مظنون» را رو کرده و دور «ستون مظنونین» بچینید.
- بازیکنی که به‌تازگی یک فیلم «کارآگاهی» یا «پلیسی» دیده، به‌عنوان «آغازکننده‌ی بازی» انتخاب می‌شود!
- حالا همه‌چیز برای شروع بازی آماده است...

روش بازی

بازیکنان، نخستین کارت «عذر موجه» خود را رو کرده و به شکلی که همه بتوانند ببینند، پیش‌روی خود می‌گذارند؛ به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، «بازیکن آغازکننده». هر بازیکن باید کارت «عذر موجه» خود را طوری در کنار کارت‌های رو-شده از قبل بچیند، که همه‌ی کارت‌ها به راحتی در دیدرس باشند.

کارت‌های «عذر موجه»، می‌توانند نشان‌گر یک مکان، یک حیوان یا یک وسیله باشند. هر کارت «عذر موجه» رو-شده می‌تواند بی‌گناهی یک یا چند مظنون را اثبات کند!

بازیکنان، هم‌زمان با رو کردن کارت «عذر موجه» خود - که می‌تواند بی‌گناهی یکی از مظنونین را اثبات کند - آن کارت را با صدای بلند معرفی می‌کنند. سپس همه‌ی بازیکنان، با بررسی کارت‌های رو-شده، تلاش می‌کنند دست «گناهکار اصلی» را رو کنند!





نکته: اگر کارت «عذر موجه»ی که رو می‌شود، مشابه یکی از کارت‌های «عذر موجه»ی باشد که از قبل رو شده‌اند، هیچ اتفاق خاصی نمی‌افتد و بازی ادامه پیدا می‌کند: نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد و او، کارت خود را رو می‌کند.

مثال: بازیکنان، یکی پس از دیگری، کارت‌های «عذر موجه» خود را رو کرده‌اند: یک «ببر»، یک «کتابخانه» و یک «کلاه سیلندری». بنابراین «گناهکار اصلی» نه «یک ببر است»، نه «در کتابخانه است» و نه «کلاه سیلندری به سر دارد»... انگار فهرست مظنونین کوتاه‌تر شد، نه؟!

برای شناسایی و البته بازداشت- یک «گناهکار»، باید پیش از دیگران، دست خود را روی کارت «مظنون» مورد نظر بگذارید. اگر چند بازیکن، هم‌زمان موفق به تشخیص و شناسایی «گناهکار» شوند، کسی که زودتر از دیگران، دستش را روی کارت «مظنون» مورد نظر بگذارد، آن کارت را به‌عنوان «امتیاز»، برای خود نگه خواهد داشت!

نکته‌ی مهم:

فقط یک «گناهکار» داریم! اگر همه‌ی ۶ «مظنون» رو-شده، با یک یا چند «عذر موجه»، بی‌گناه شناخته شوند، بازیکنان باید خود خود جناب «موریارتی» را دستگیر کنند! برای این کار، کافی است دست خود را روی ستون کارت‌های «عذر موجه» در وسط میز بازی بگذارید!

بازیکنان، درستی اتهام را بررسی می‌کنند:

- اگر بازیکن، «گناهکار» را درست شناسایی کرده باشد، کارت «مظنون» -یا در صورت شناسایی و بازداشت «موریارتی»، کارت بالایی «ستون مظنونین»- را برای خود برمی‌دارد.
 - اگر بازیکن اشتباه کرده باشد، از دور جاری بازی حذف شده و بقیه‌ی بازیکنان، بازی را ادامه می‌دهند!
- وقتی که «گناهکار» پیدا شد، یک کارت «مظنون» جدید جایگزین آن می‌شود؛ بنابراین همیشه ۶ کارت «مظنون» رو-شده در وسط میز بازی وجود خواهد داشت. بازیکنان، کارت‌های «عذر موجه» خود را پس گرفته، بر می‌زنند و دوباره یک ستون، پیش‌روی خود تشکیل می‌دهند -کارت‌ها باید به پشت قرار بگیرند. دور جدید بازی آغاز می‌شود. بازیکنی که آخرین کارت «مظنون» را تصاحب کرده، نخستین بازیکنی خواهد بود که کارت «عذر موجه» خود را رو می‌کند.



برنده‌ی بازی

نخستین بازیکنی که موفق به تصاحب ۵ کارت «مظنون» شود، برنده‌ی بازی خواهد بود.

شیوهی دیگر بازی: عذر بدتر از گناه

مراقب باشید! اگر «عذر»ی - هر چقدر هم که موجه باشد!- دو بار تکرار شود، تردیدی باقی نخواهد گذاشت که «مظنون (مظنونین)» مورد نظر، ریگی به کفش دارد (دارند)! البته شما باهوش تر از این حرفها هستید!
در این شیوه، قوانین مربوط به آماده سازی و روش بازی، مانند شیوهی اصلی است... با این تفاوت که اگر «عذر موجه»ی دو بار تکرار شود، سرنخی خواهد بود برای شناسایی و به دام انداختن «گناهکار (گناهکاران) اصلی»! با رو شدن کارت «عذر موجه» تکراری، همه ی کارت های «عذر موجه» دیگر، بی تأثیر شده و بازیکنان باید به سرعت دست روی «مظنون (مظنونین)»ی بگذارند که کارت (کارت های) شان، در بردارنده ی «عذر موجه» تکراری است - تا بتوانند آن کارت (کارت ها) را تصاحب کنند! هیچ بازیکنی نمی تواند دست روی بیش تر از ۲ کارت «مظنون» بگذارد!

بازیکنانی که موفق شده اند، کارت هایی را که برده اند، پیش روی خود می گذارند تا حساب امتیازات خود را داشته باشند. بازیکنی که آخرین کارت «عذر موجه» را در این دور، رو کرده، نخستین کارت دور بعد را رو خواهد کرد. اگر هیچ «مظنون»ی، با کارت «عذر موجه» تکراری، هم خوانی نداشت، باز هم باید «موریارتی» را دستگیر کنید! بازیکنی که زودتر از همه، دست روی «موریارتی» (ستون مظنونین) در وسط میز بگذارد، نخستین (بالاترین) کارت ستون را تصاحب خواهد کرد.

بازی، با رو شدن آخرین کارت «ستون مظنونین»، بلافاصله به پایان می رسد. بازیکنی که بیش ترین کارت «مظنون» را تصاحب کرده باشد، برنده ی بازی خواهد بود.

مترجم: کیومرث قنبری آذر

