

مستور العمل مازی

ژاندارمری



هياهو در ژاندار مری!

پرونده‌ی تازه‌ای پاسبان ژاندار مری را به هم ریخته است. مقامات توقع دارند این پرونده سریع‌تر حل شود. تعدادی مظنون دستگیر شده‌اند، ولی می‌دانیم مجرم اصلی بین آنها نیست. با این حال شما به عنوان افسران ژاندار مری با در کنار هم قرار دادن سرخ‌های مختلف، مظنون‌ها را دستگیر می‌کنید تا اطلاعاتی از آنها به دست بیاورید که به سمت پیدا کردن مجرم اصلی راهنمایی‌تان کند.



اجزای بازی

۱ × بایگانی



۳۶ × کارت در



۲۸ × کارت دیوار



۲۸ × کارت استتلاق



۷۷ × کارت میز



کارت‌های میز:



شامل سرنخ‌هایی است که روی میز ژاندارمری قرار می‌گیرد و مشخصه یا مشخصاتی از یک مجرم فراری را گزارش می‌کند. در طول بازی با مقایسه‌ی علامت کارت‌های میز و کارت‌های دیواره برای مظنون‌ها پرونده می‌سازید و راپورت می‌دهید. تا مظنون‌ها را یکی یکی دستگیر کنید و امتیاز بگیرید.

موقع بازی لازم نیست نوشته‌ی روی کارت‌ها را بخوانید یا معنای علامت‌ها را بدانید. همین که کارت‌های میز را با کارت‌های دیوار مقایسه کنید و علامت‌های مشترک را تشخیص بدهید، کافی است. با این حال بد نیست به علامت‌ها و معنی آنها نگاهی بیندازید.

مستخدم دولت	خانزاده	رعیت زاده	مرد	زن
ردپا	عینک	زخم	درخت اندام	سرخ مو
ردپا ندارد	عینک ندارد	زخم ندارد	درخت اندام نیست	جواهر

کارت دیوار:

کارت‌های دیوار تصویر و مشخصات یک مظلون را نشان می‌دهند. تصویر او بالای کارت و علامت‌های مشخصات او پایین کارت درج شده است. وسط هر کارت هم همان مشخصات نوشته شده است. موقع بازی همین‌که به همان علامت‌های پایین کارت توجه کنید کافی است.



کارت‌های در:

با کسی که پشت در است رو به رو می‌شوید و همان موقع باید از امکانشی که او در اختیارتان می‌گذارد استفاده کنید. این برخورد غیرقابل پیش‌بینی است. بیشتر اوقات به نفع شماست، ولی ممکن است گاهی هم به ضررتان تمام شود. به هر حال باید به دستور کاری که برمی‌دارید عمل کنید.





کارت‌های استنطاق:

کارت‌های استنطاق تصویر برگه‌های بازجویی از مظنون را روی خود دارند. پشت کارت‌ها از دو سمت زنجیر کشیده شده و روی کارت‌ها معمولاً علامت جهتی است که در طول بازی به یک مظنون اشاره می‌کند. آن مظنون را "مظنون تحت تعقیب" می‌نامیم.



در جریان بازی لازم نیست متن کارت‌ها را بخوانید. نوشته‌ها داستان بازی را کامل می‌کند و علامت‌ها را توضیح می‌دهد. تأثیر دیگری در بازی ندارد.

کارت مدال:



چهار تا از کارت‌های استنطاق به جای علامت جهت، تصویر مدال رویشان درج شده. اگر مظنون تحت تعقیبی را دستگیر کنید که کارت استنطاق زیرش مدال باشد، به این معنی است که مجرم اصلی را دستگیر کرده‌اید و بازی تمام شده است. این مدال متعلق به کسی است که آخرین راپورت را داده است.



قدم اول:

از بین کارت‌های استتلاق چهار کارت مدال را پیدا می‌کنیم. به همراه چهار کارت دیگر بر می‌زنیم. بقیه‌ی کارت‌ها را جداگانه بر می‌زنیم و روی هشت کارت‌سی که چهارتا مدال هم بین‌شان هست قرار می‌دهیم. حالا در سه ردیف سه‌تایی، نه کارت استتلاق را به پشت می‌چینیم. به‌شکلی که:



۱. علامت پشت کارت‌ها در یک جهت باشد.
۲. دور تا دور کادر سه‌درسه، حاشیه‌ی زنجیر کامل باشد.



کارت‌سی که با زنجیر حاشیه‌چور نبود، زیر دسته‌ی کارت‌های استتلاق قرار می‌گیرد.

کارت وسط می‌تواند هر شکلی باشد. کارت‌های چهار طرف‌کافی است یک برشان حاشیه‌داشته باشد. کارت‌های کنج باید درست سرچایشان قرار بگیرند.

اطلاق استتلاق به این شکل ساخته می‌شود.

قدم دوم:

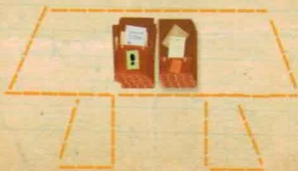
دسته‌های کارت‌های دیوار را بر می‌زنیم و ۸ کارت را روی کارت‌های استتلاق دورتادور قرار می‌دهیم. در شروع بازی کارت وسط خالی می‌ماند و روی آن کارتی قرار نمی‌گیرد. بقیه کارت‌های منظون‌ها را بر می‌زنیم و به پشت در محل مناسب قرار می‌دهیم.



به این ترتیب دیوار ژاندارم‌ری را می‌سازیم.

قدم سوم:

کارت‌های میز را بر می‌زنیم. چهار کارت میز را در چهار قفسه اصلی بایگانی قرار می‌دهیم. بقیه کارت‌های میز را به دو دسته تقسیم می‌کنیم و به رو در محل مناسب قرار می‌دهیم.



میز ژاندارم‌ری از دو دسته کارت تشکیل می‌شود.

قدم چهارم:

کارت‌های در را بر می‌زنیم و به پشت کنار کارت‌های دیواره مجاور بادو دسته کارت میز قرار می‌دهیم.

کارت استنطاق وسط را بر می‌گردانیم و او از بین کارت‌های دیواره به "مظنون تحت تعقیب" اشاره می‌کند.



و مأموریت افسران ژاندارمری شروع می‌شود.



دستور انجام بازی

برنده‌ی دست قبل یا کسی که از همه قد بلندتر است بازی را شروع می‌کند. هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند یکی از سه کار زیر را انجام دهد:



۱. از روی یکی از دسته‌کارت‌های میز، یک کارت بردارد و به دستش اضافه کند.



۲. یک کارت از دستش را بایگانی کند (یعنی در یکی از قفسه‌های بایگانی به دلخواه قرار دهد)، سپس از روی دسته "کارت‌های در" کارت رویی را بردارد و رو کند و همان موقع بازیش کند.



۳. راپورت بدهد! یعنی ادعا کند که پرونده‌ای برای یکی از مظنون‌ها (کارت‌های دیوار) جمع کرده است که حاوی مشخصات آن مظنون است.

راپورت:

مشخصات (علامت‌های) یکی از هشت کارت دیوار را از بین کارت های روی میز جمع کنید تا پرونده‌ای برای مظنون بسازید. اگر دست شما فقط با مشخصات یک مظنون جور شود، می‌توانید راپورت او را بدهید.

کارت های دستتان را رو کنید و بعد از تأیید همبازی‌ها کارت آن مظنون را از روی دیوار بردارید و با کارت‌های مدرکی که برای او جمع کرده‌اید، کنار دستتان بگذارید.

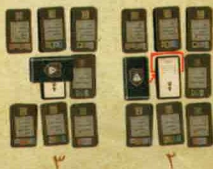
قوانین راپورت:

- حتماً باید همه‌ی کارت‌های دست، به مظنونی که راپورتش را می‌دهیم مربوط باشد.
- حتماً باید مجموع کارت‌های دست با مظنون دیگری صدق نکند.
- نیازی نیست تمام مشخصات مظنون را در دست جمع کرده باشید.
- با یک کارت هم می‌شود راپورت داد.
- موقع راپورت می‌توانید چند سرنخ تکراری داشته باشید.
- اگر راپورت اشتباه بدهید نوبت شما تمام می‌شود.



در این مثال با این که هر کدام از علامت‌ها جداگانه روی چند تا از کارت‌ها هست، ولی فقط یکی از کارت‌ها هر سه علامت را دارد.

- اگر راپورت کسی را داده اید که جهت فلش کارت استنتاج به او اشاره نمی‌کند، فقط کارت دیوار به شما تعلق می‌گیرد و در کنار کارت‌های دست یک پرونده را تکمیل می‌کند. آنها را تا شماره‌ش نهایی کنار دست خود قرار دهید.



کارت استنتاج زیر آن را موقتاً روی کارت جهت (کارت استنتاجی که به رو قرار دارد) بگذارید. کسی صاحبش خواهد شد که راپورت "مظنون تحت تعقیب" را بدهد.



- اگر راپورت "مظنون تحت تعقیب" را داده‌اید، علاوه بر کارت‌های مسدود و مظنون، کارت جهت و کارت‌های استنتاجی که قبلاً روی آن قرار داده شده، همه برای شما می‌شود.

به هر کارت استنتاجی پشت مظنون دیده را بردارید.

امتیاز: + [phone icon] + [phone icon] + [phone icon]



کارت استنتاج زیر دستگیر شده جزو امتیازها نیست. آن را برگردانید تا "مظنون تحت تعقیب" جدید مشخص شود.



بعد از راپورت:

بعد از هر راپورت و جمع آوری امتیازها، جای خالی در دیوار را با کارت تازه پر کنید. اول یک کارت استنتاج از بین دسته‌ی کارت‌های استنتاج به پشت در محل خالی قرار دهید، (حواستان باشد که دور تا دور حاشیه زنجیر متصل باشد.) بعد یک کارت از دسته کارت‌های دیوار بردارید و روی کارت استنتاج خالی بگذارید.

اگر کارت‌های استنتاج تمام شده بود یا زنجیرش با جایگاه خالی جور در نمی‌آمده، آن جایگاه خالی می‌ماند و کارت استنتاج و مظنون جدیدی در آن محل قرار نمی‌گیرد.



تا وقتی که تاعده‌ی زنجیر پشت کارت استنتاج به هم نخورد، جای کارت خالی هر بار با یک کارت استنتاج و یک کارت دیوار پر می‌شود.

اگر کارت‌های در تمام شده، کارت‌های در سوخته را بر بزنید و جایگزین دسته‌ی کارت‌های در کنید.

اگر هر کدام از دسته کارت‌های میز تمام شد، پرتوین قفسه‌ی بایگانی را جای آن دسته از کارت‌های میز بگذارید.

بازی در دو حالت تمام می‌شود:

۱. مجرم اصلی دستگیر شود. یعنی کارت استنتاج زیر مظنون تحت تعقیبی که راپورتش را داده اید مدال دار باشد.

۲. کارت استنتاج رو شده جهت باشد و به یک جایگاه خالی اشاره کند.



امتیاز شماری و تعیین برنده:

در پایان بازیکنی که بیشترین تعداد کارت را جمع کرده برنده بازی و فرماندهی ژاندارمری خواهد بود.

امتیاز تمام کارت‌ها برابر با "یک" است.

کارت‌های استنتاج، میز و دیوار هر کدام یک امتیاز دارند و لسی هیچ کدام از کارت‌های دیوار امتیاز ندارد.

اگر کس دیگری جز برنده‌ی بازی مدال را گرفته بود، برنده به او امر و نهی نمی‌کند.





جوشه‌ی طراحی و تولید:

محمد زارعی (سرپرستی / مکانیزم / گرافیک)

سهراب مستقیم (مکانیزم / تولید)

رضا آثار حبیبی (مکانیزم / تولید)

جواد عبدیان (مکانیزم)

احسان عرفانی (مکانیزم)

علی فقیهی (مکانیزم)

محمد رضا موسوی (گرافیک)

بابک اسماعیلی (گرافیک)

مجید قاسمی (چاپ)



سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران



سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

