

# کلاغ پرواز

همه چیز از کل کل کلاغ با جانوران دیگر شروع شد: «فقط من می‌تونم پرواز کنم!». در جوابش هرکس چیزی می‌گفت و ادعایی می‌کرد که در نهایت به پیشنهاد کرم قرار شد یک «مسابقه‌ی پرواز» برگزار شود. برای اینکه مسابقه منصفانه باشد به هر جانور به قید قرعه چند وسیله‌ی کمکی داده شد: بعضی از وسیله‌ها مثل بادکنک و بال که به پرواز کمک می‌کردند و بعضی هم مثل قفس و زنجیر، مانع پرواز می‌شدند. اما جانورهای این مسابقه زرنگ تراز این حرف‌ها بودند و با سوزن و انبر و چیزهای دیگر، هم خودشان را از شر وسایل اضافی رها می‌کردند و هم کار دیگران را برای پرواز سخت می‌کردند! و به این شکل مسابقه‌ی کلاغ پرآغاز شد...

در بازی «کلاغ پر» باید تلاش کنید تا زودتر از بقیه بازیکنان به این سوال جواب درست بدهید:

**«آیا این جانور با این وسیله‌ها پرواز می‌کند؟»**

هرکس جواب درست را زودتر از روی میز بردارد امتیاز می‌گیرد. در این بازی سرعت عمل خیلی مهم است اما باید دقت کنید که پاسخ اشتباه را بردارید تا امتیاز منفی نگیرید.

## اجزا و روش چیدن بازی

۱. کارت‌های بازی را بر بزنید و به همراه تاس‌ها و نشانگرها وسط میز قرار دهید.
۲. به هر بازیکن یک صفحه امتیازشمار بدهید. (هر بازیکن با صفر امتیاز بازی را شروع می‌کند).



می‌توانید درجه سختی بازی را به نسبت سن بازیکنان و یا ناآشنا بودن آنها به بازی، با توجه روش‌های زیر تعیین کنید. پیشنهاد می‌کنم چند نوبت اول را حتماً با روش ساده بازی کنید و سپس درجه‌ی سختی را تغییر دهید.

**بازی ساده:** فقط از کارت‌های ساده استفاده کنید و تاس ابزار و یکی از تاس‌های وسیله را هم از بازی خارج کنید.

**بازی متوسط:** کارت‌های ساده و سخت را با هم بر بزنید و یکی از تاس‌های وسیله را از بازی خارج کنید.

**بازی سخت:** تمام کارت‌ها و تاس‌ها را استفاده کنید.

## روش بازی

مفهوم اصلی بازی بسیار ساده است: آیا نتیجه‌ی «تصویر روی کارت + تاس‌ها» می‌پرد یا نه؟ در هر دور بازی یک کارت رو می‌شود و بعد تاس‌ها ریخته می‌شوند. هر کارت یک جانور و هر تاس یک وسیله را نشان می‌دهد که باعث **پریدن** یا **نپریدن** آن جانور می‌شود. بازیکنان باید سریعاً کارت و تاس‌ها را بررسی کنند تا به پاسخ درست (**پر** یا **نپر**) برسند و نشانگر آن پاسخ (★ **آبی** برای **پر** و ★ **نارنجی** برای **نپر**) را از روی میز بردارند. در هر دور از بازی:

### ۱- یک کارت رو کنید.

یکی از بازیکنان یک کارت رو می‌کند. هر کارت یک جانور را نشان می‌دهد که ممکن است همراه با یک یا چند وسیله باشد. گوشه‌های هر کارت علامت **پر** یا **نپر** بودن آن کارت با ستاره **آبی** (پر) یا **نارنجی** (نپر) مشخص شده است.

### ۲- تاس‌ها را بریزید.

یکی از بازیکنان تمام تاس‌ها را می‌ریزد.

### ۳- نشانگر پاسخ را بقیاید.

تمام بازیکنان همزمان باید کارت و تاس‌ها را بررسی کنند. اگر نتیجه «کارت + تاس‌ها» **پر** بود سریعاً نشانگر **پر** ★ را بردارید و اگر نتیجه **نپر** بود سریعاً نشانگر **نپر** ★ را بردارید. (روش رسیدن به پاسخ در ادامه آمده است) هر بازیکن تنها یک نشانگر می‌تواند بردارد و بعد از برداشتن دیگر نمی‌تواند آن را پس بدهد یا عوض کند!

با توجه به اینکه تعداد نشانگرها از بازیکنان کمتر است، ممکن است بعضی بازیکنان نتوانند نشانگری بردارند.

### ۴- امتیاز بگیرید.

بازیکنان بعد از برداشتن نشانگرها با توجه به حالت‌های زیر امتیاز به دست می‌آورند یا از دست می‌دهند که باید آن را روی امتیازشمار خود ثبت کنند (امتیاز بازیکنان کمتر از صفر نمی‌شود):

۲ امتیاز



بازیکنی که نشانگر بزرگ مربوط به پاسخ درست را برداشته.

۱ امتیاز



بازیکنی که نشانگر کوچک مربوط به پاسخ درست را برداشته.

۲- امتیاز



بازیکنی که نشانگر بزرگ مربوط به پاسخ نادرست را برداشته.

۱- امتیاز



بازیکنی که نشانگر کوچک مربوط به پاسخ نادرست را برداشته.

۰ امتیاز



بازیکنانی که نشانگری برنداشته‌اند.

## پایان بازی

زمانی که یکی از بازیکنان به امتیاز مورد نظر (مطابق جدول) برسد، بازی به پایان رسیده و آن بازیکن برنده‌ی بازی می‌شود. اگر بیشتر از یک بازیکن همزمان به امتیاز مورد نظر برسند، آن بازیکنان یک دور دیگر (و فقط با نشانگرهای بزرگ) بازی می‌کنند و برنده‌ی آن دور برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازی ۶ نفره

بازی ۴ و ۵ نفره

بازی ۲ و ۳ نفره

۱۵ امتیاز

۲۰ امتیاز

۳۰ امتیاز

## روش رسیدن به پاسخ

روی تاس‌های وسیله ۶ علامت وجود دارد:

۳ تا از علامت‌ها **پیر** هستند:

۳ تا از علامت‌ها **نپیر** هستند:



چت پیک خاموش!



زنجیر



قفص



چت پیک روشن



یادکنک



بال مصنوعی

علامت‌های **پیر** و **نپیر** مانند قطب مثبت و منفی هستند و یکدیگر را خنثی می‌کنند. برای رسیدن به پاسخ درست ابتدا باید تعداد وسیله‌های **پیر** و **نپیر** (هم روی کارت و هم روی تاس‌ها) را با هم مقایسه کنید. به مثال‌های زیر توجه کنید:



=



+



تعداد وسیله‌ها ۲ به ۱ به نفع **نپیر** است.



=



+



فقط یک وسیله داریم که آن هم **پیر** است.

اما اگر مجموع وسیله‌های **پیر** و **نپیر** مساوی بود، خود جانور را بررسی کنید: اگر توانایی پرواز داشت پاسخ **پیر** و اگر نداشت پاسخ **نپیر** است.



=



+



+



تعداد وسیله‌ها ۲ در برابر ۲ مساوی است، می‌ماند لاک پشت که **نپیر** است.



=



+



زنجیر و چت پیک روشن همدیگر را خنثی می‌کنند، می‌ماند کلاغ که **پیر** است.

روی تاس ابرار ۶ علامت وجود دارد که باعث تغییراتی در پاسخ می‌شوند:

**سوزن** تمام بادکنک‌ها را از بین می‌برد (هم روی تاس‌ها و هم روی کارت)

**انبر** تمام زنجیرها را از بین می‌برد (هم روی تاس‌ها و هم روی کارت)

**کلید** تمام قفس‌ها را از بین می‌برد (هم روی تاس‌ها و هم روی کارت)

**کبریت** تمام بال‌ها را از بین می‌برد (هم روی تاس‌ها و هم روی کارت)

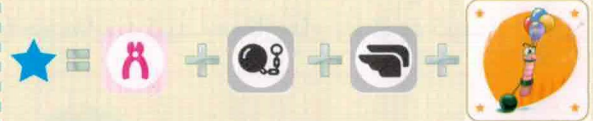
**سویچ** تمام جت‌پک‌های روشن را خاموش و تمام جت‌پک‌های خاموش را روشن می‌کند (هم روی تاس‌ها و هم روی کارت)

**برعکس** زمانیکه این علامت بیاید باید پاسخ برعکس را بردارید (اگر پاسخ **پر** باشد **نپر** را بردارید و برعکس)

جت‌پک بر خلاف وسیله‌های دیگر توسط تاس تغییردهنده از بین نمی‌رود، بلکه فقط روشن (**پر**) و خاموش (**نپر**) می‌شود.



آتش، بال را خنثی می‌کند. جت‌پک خاموش می‌ماند، پس پاسخ **نپر** است.



انبر، هر دو زنجیر را خنثی می‌کند. بادکنک و بال می‌مانند، پس پاسخ **پر** است.



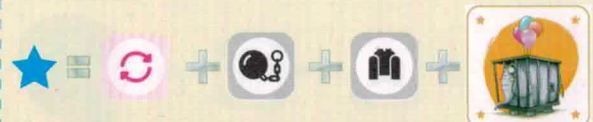
سویچ، هر دو جت‌پک روشن را خاموش می‌کند و نتیجه می‌شود ۲ نپر در برابر ۱ پر، پس پاسخ **نپر** است.



کلید هر دو قفس را خنثی می‌کند. نتیجه‌ی زنجیر و بادکنک ۱ به ۱ مساوی است. خود جغد می‌ماند که **پر** است.



سوزن، هر دو بادکنک را خنثی می‌کند. نتیجه‌ی بال و زنجیر در کارت هم ۱ به ۱ مساوی است. می‌ماند کرگدن که **نپر** است.



نتیجه ۳ به ۱ به نفع نپر است ولی باید پاسخ برعکس داده شود که **پر** است.



رتبه سوم مسابقه طراحی بازی

### هیپودایس آلمان

هیپودایس یکی از مشهورترین و قدیمی ترین مسابقه های طراحی بازی رومیزی است که از سال ۱۹۸۹ در آلمان برگزار می شود. بازی های بسیاری بعد از این مسابقه راه خود را به تولید و عرضه ی عمومی باز کرده اند.

**بازی کلاغ پر** (با عنوان انگلیسی **Fly or Not**) در سال ۲۰۱۹ رتبه ی سوم این مسابقه را بین بیش از ۴۰۰ طرح ارسالی کسب کرد.

### سرگذشت بازی

اواخر سال ۹۵ تجربه ی طراحی و ساخت یک بازی موبایلی با عنوان کلاغ پر را داشتم که یک بازی تفنی بر اساس بازی سنتی کلاغ پر بود. بعد از پایان آن پروژه تصمیم گرفتم تا ایده ی آن بازی را به یک بازی رومیزی تبدیل کنم که بعد از چند ماکت نه چندان موفق، به ایده ی یک بازی سرعتی و هیجانی رسیدم که با تاس انجام می شد و در پلی تست ها خوب عمل می کرد و از میزان سرگرم کننده بودن و جذابیتش هم راضی بودم. از آن زمان مدتی گذشت تا سال ۹۷ که بازی را برای مسابقه ی طراحی بردگیم Hippodice فرستادم که مقام آورد و انگیزه ای شد که آن را جدی تر دنبال کنم. با بازخوردهایی که از تیم برگزاری مسابقه گرفته بودم تغییراتی در بازی دادم و یکی دو ایده ی جدید هم به آن اضافه کردم. در ابتدا قصد داشتم از تصاویر نسخه موبایلی که هنر نعیم تدین عزیز بود استفاده کنم (کارهای نعیم را در بازی شیر مرغ دیده اید) اما تغییراتی که در نسخه ی رومیزی ایجاد کرده بودم با آن تصاویر در تضاد بود. پس کار تصویرسازی را به نگار متولی سپردم که همیشه از ترکیب رنگی و قدرت اجرای او لذت می بردم.

در نهایت سفر چند ساله ی این بازی در تابستان ۹۹ به پایان رسید و بازی، روی میز شما آمد. امیدوارم از تجربه ی آن در کنار عزیزانتان لذت ببرید، همانطور که من از تجربه ی همسفری با آن لذت بردم.

امیر سلامتی

طراح بازی: امیر سلامتی • تصویرگر: نگار متولی • گرافیک: مهدخت رضاخانی • برگردان انگلیسی: امیر اردشیری • مدیر تولید: آرش برهان

با تشکر از: امیر اردشیری، هدی دورودیان، امیر آتین، کامبیز سیروس بخت، نعیم تدین، علیرضا لولاگر، نگار متولی، مهدخت رضاخانی، شهاب صقری، اقبال هژیر، علیرضا پوراسد، Dominique Ehrhard, Roland Goslar و دیگر عزیزانی که در مراحل طراحی و تست همراه من بودند.

و همچنین تشکر ویژه از Alexander Wechsler و تیم Hippodice که با نظرات و بازخوردهای ارزشمند خود کمک بسیاری به اصلاح جزئیات بازی کردند.



مستفیل رومیگز

[www.ROOMIZGAMES.ir](http://www.ROOMIZGAMES.ir)

کلیه حقوق این اثر برای گروه رومیگز محفوظ است.