

WOLFGANG KRAMER

شیش قلم

6 نیمی!®

این بار  
گوتان  
زایده است!



AMIGO

راهنمای قوانین بازی

تعداد بازیکنان:	۲ تا ۱۰ نفر
سن بازیکنان:	۸ سال به بالا
مدت بازی:	حدوداً ۴۵ دقیقه
اجزاء بازی:	۱۰۴ کارت و همین کتابچه‌ی راهنما!

## داستان و هدف بازی

گله‌ای از گاوهای مُبتلا به جنون گاوی، وارد شهر شده‌اند و شما، به‌عنوان اعضای اتحادیه‌ی صنف گاوداران، تلاش می‌کنید تا مسئولیت این بلاهای آسمانی را تا حدّ ممکن، از سر خود باز کنید! اما چاره‌ای نیست؛ گاو‌تان زاییده‌است، آن هم ۶ قلو!! چه بخواهید، چه نخواهید، باید تعدادی از این گاوهای مجنون را به زمین‌های خود بُرده و تیمارشان کنید!

هدف بازی، کارت «برنداشتن» است!! هر کارتی که به اجبار بردارید، به تعداد «کله‌گاو»های روی خود، «امتیاز منفی» نصیب‌تان می‌کند! بازیکنی که در پایان، «کم‌ترین امتیاز منفی» را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

## آماده‌سازی

کارت‌ها را بُر زده و به هر بازیکن، ۱۰ کارت بدهید. هر بازیکن، کارت‌های خود را در دست گرفته و به ترتیب، از کوچک به بزرگ، مرتب می‌کند.

قلم و کاغذ، برای ثبت امتیازات، فراموش نشود!

## تشکیل «ردیف‌های چهارگانه»



۴ کارت از روی دسته‌ی کارت‌های باقی‌مانده برداشته و «به‌رو» - مطابق تصویر - در وسط میز بازی بگذارید.

این ۴ کارت، نخستین کارت‌های ردیف‌های چهارگانه‌ای هستند که به هیچ وجه نمی‌توانند بیش‌تر از ۵ کارت - با احتساب خود این کارت‌ها - در خود داشته باشند.

کارت‌های باقی‌مانده را کناری بگذارید؛ تا دور بعدی، نیازی به آن‌ها ندارید!

## چگونگی بازی

### (۱) بازی کردن یک کارت:

هر بازیکن، یکی از کارت‌های خود را انتخاب کرده و «به‌پشت»، پیش‌روی خود می‌گذارد؛ وقتی که همه‌ی بازیکنان، کارت‌های‌شان را انتخاب کردند، «همه‌باهم» کارت‌ها را رو می‌کنند.

بازیکنی که کارت انتخابی‌اش از همه «کوچک‌تر» است، اول از همه بازی کرده و کارت خود را در یکی از ردیف‌های چهارگانه می‌گذارد. سپس بقیه‌ی بازیکنان نیز، به همین ترتیب - از کوچک به بزرگ - بازی می‌کنند تا این‌که همه‌ی کارت‌های انتخابی این دور، به ردیف‌های چهارگانه اضافه شوند. هر کارت

حتماً باید از سمت راست به کارت قبلی ردیف بچسبد. بازی به همین منوال، دور به دور، ادامه پیدا می‌کند تا این که همه‌ی ۱۰ کارت دست بازیکنان، بازی شوند...

### • کدام کارت؟ کدام ردیف؟

هر کارت -طبق قوانین چهارگانه‌ی بازی- فقط و فقط می‌تواند به «یک» ردیف اضافه شود:

### - قانون شماره‌ی یک: «از کوچک به بزرگ!»

کارت حتماً باید از آخرین کارت ردیف، «بزرگ‌تر» باشد.

### - قانون شماره‌ی دو: «کم‌ترین اختلاف»

کارت باید «کم‌ترین اختلاف ممکن» را با آخرین کارت ردیف داشته باشد.



### مثال:

همان‌طور که در تصویر صفحه ۳ می‌بینید، چهار کارت نخستین ردیف‌های چهارگانه عبارت‌اند از «۱۲»، «۳۷»، «۴۳» و «۵۸». چهار بازیکن، چهار کارت «۱۴»، «۱۵»، «۴۴» و «۶۱» را انتخاب کرده‌اند. مشخص است که کارت «۱۴»، به‌عنوان کوچک‌ترین کارت، باید اول از همه، به یکی از ردیف‌ها اضافه شود. این کارت، طبق قانون شماره‌ی یک، فقط و فقط می‌تواند به ردیف یک اضافه شده و به کارت «۱۲» بچسبد! همین قانون، کارت «۱۵» را نیز اجباراً به ردیف یک اضافه می‌کند! کارت «۴۴»، طبق قانون

شماره‌ی یک می‌تواند در هر کدام از ردیف‌های یک، دو یا سه قرار بگیرد ولی قانون شماره‌ی دو، یعنی قانون «کم‌ترین اختلاف»، کارت «۴۴» را اجباراً به ردیف سه می‌فرستد! طبق همین قانون، کارت «۶۱» به ردیف چهار می‌رود!

## ۲) برداشتن کارت:

تا جایی که بتوانید کارت‌های خود را به ردیف‌ها اضافه کنید، همه چیز خوب است! اما اگر کارتِ «مجبور» به نشستن در ردیفی شود که «پُر» است یا اصولاً اگر نتواند در هیچ ردیفی بنشیند، تکلیف چیست؟! آن وقت گاو‌تان زاییده‌است!! در هر یک از این شرایط، بازیکنی که چنین کارت‌هایی را انتخاب کرده، همه‌ی کارت‌های یکی از ردیف‌ها را برای خود برداشته و امتیازهای منفی مربوطه را به حساب خود واریز می‌کند!!

## - قانون شماره‌ی سه: «ردیف پُر»

ردیفی که ۵ کارت در آن باشد، «پُر» است! تمام!! اگر قانون شماره‌ی دو، کارت‌هایی را به یک ردیف «پُر» بفرستد، بازیکن مربوطه باید همه‌ی ۵ کارت موجود در آن ردیف را برای خود بردارد! سپس کارت خودش، تبدیل به نخستین کارت آن ردیف می‌شود!

## مثال:

چهار بازیکن، چهار کارت «۲۱»، «۲۶»، «۳۰» و «۳۶» را بازی کرده‌اند. کارت‌های «۲۱» و «۲۶»، به ردیف یک اضافه شده و این ردیف را کاملاً «پُر» می‌کنند. کارت «۳۰» نیز باید به همین



ردیف اضافه شود. کارت «۳۰»، ششمین کارتِ ردیف خواهد بود بنابراین بازیکنی که کارت «۳۰» را انتخاب کرده، قبل از گذاشتن این کارت در ردیف، ۵ کارتِ قبلیِ ردیف را برای خود برمی‌دارد! حالا کارتِ «۳۰»، تبدیل به نخستین کارت این ردیف می‌شود. در نهایت، کارت «۳۶» نیز به همین ردیف اضافه شده و به کارت «۳۰» می‌چسبد!

### – قانون شماره‌ی چهار: «کوچک‌ترین کارت»

اگر بازیکنی، کارتی را انتخاب کرده باشد که از همه‌ی کارت‌ها کوچک‌تر بوده و -در نتیجه- نتواند به هیچ ردیفی اضافه شود، بازیکن باید همه‌ی کارت‌های یکی از ردیف‌ها را -به انتخاب خودش- برای خودش بردارد! سپس کارت او، تبدیل به نخستین کارتِ ردیفِ جدید (جایگزینِ ردیفِ برداشته‌شده) می‌شود.

### مثال:

کارت‌های «۳»، «۹»، «۶۸» و «۹۳» انتخاب شده‌اند. «۳» از همه کوچک‌تر است و باید اول از همه، به یکی از ردیف‌ها اضافه شود. از آن‌جا که «۳» نمی‌تواند به هیچ ردیفی اضافه شود، بازیکنی که «۳» را انتخاب کرده، باید کارت‌های یکی از



چهار ردیف را برای خود بردارد. او، ردیف دو را انتخاب کرده، کارت «۳۷» - یعنی تنها کارت موجود در ردیف دو- را برای خود برداشته و کارت «۳» خود را به عنوان نخستین کارت، در ردیف دو می‌گذارد. بازیکنی که «۹» را انتخاب کرده، بازیکن خوش‌شانسی بوده زیرا اکنون می‌تواند «۹» خود را در ردیف دو و در کنار کارت «۳» بگذارد!

**نکته:** واضح و مبرهن است که بازیکنی که مجبور به تحمل چنین جریمه‌ای می‌شود، قاعدتاً ردیفی را انتخاب می‌کند که «کم‌ترین امتیاز منفی» را نصیب‌اش کند!

### • کله‌گاو‌ها = امتیازات منفی

- هر کارت، دارای ۱ تا ۷ نماد «کله‌گاو» است. هر «کله‌گاو»، مساوی است با ۱ امتیاز منفی!
- کارت‌هایی که رقم یکان‌شان ۵ است (۵، ۱۵، ۲۵، ۳۵ و...) ۲ «کله‌گاو» دارند!
- کارت‌هایی که مضرب ۱۰ هستند (۱۰، ۲۰، ۳۰، ۴۰ و...) ۳ «کله‌گاو» دارند!

• کارت‌هایی که مضرَب ۱۱ هستند (۱۱، ۲۲، ۳۳، ۴۴ و...) ۵ «کله گاوی» دارند!

• کارت «۵۵»، هم رقم یکان‌اش ۵ است و هم خودش مضرَبی از ۱۱ است بنابراین ۷ «کله گاوی» دارد!

### • گله‌ی کله گاوی!

هر کارتی را که به اجبار برای خود برمی‌دارید، به پشت، پیش‌روی خود گذاشته و «گله‌ی کله گاوی» خود را تشکیل دهید!

**نکته:** این کارت‌ها را نمی‌توان در دست گرفت و دوباره بازی کرد!



### پایان بازی

وقتی که بازیکنان، همه‌ی ۱۰ کارت خود را بازی کردند، دُورِ بازی به پایان می‌رسد. سپس هر بازیکن، «امتیازات منفی» خود را محاسبه می‌کند!

امتیازات منفی هر بازیکن را در گوشه‌ای یادداشت کرده، کارت‌ها را بُر زده و دُورِ جدیدی را آغاز کنید. بازی ادامه پیدا می‌کند تا این‌که تعداد «کله گاوی»های موجود در «گله‌ی کله گاوی» یکی از بازیکنان، به ۶۶ یا بیش‌تر برسد! در این لحظه، بازیکنی که «کم‌ترین کله گاوی» را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

البته می‌توانید «تعداد دورهای بازی» یا «امتیاز منفی نهایی» را به شکل توافقی نیز تعیین کنید.





## چند راهنمایی!

این دو مثال می‌توانند شما را با برخی از دام‌هایی که ممکن است سرِ راه‌تان گسترده شود، آشنا کنند:

### مثال ۱:

یکی از بازیکنان، کارت «۴۵» را برای بازی انتخاب می‌کند - با خیال این که می‌تواند آن را در کنار کارت «۴۱» در ردیف سه بگذارد. اما زهی خیال باطل!! زیرا قانون شماره‌ی دو، یعنی قانون «کم‌ترین اختلاف»، کارت او را



به ردیف چهار و به همسایگی کارت «۴۲» - که به «۴۵» نزدیک‌تر است - می‌فرستد!

همین اشتباه باعث می‌شود که کارت او، ششمین کارتِ ردیف شده و خودش نیز

وادار به برداشتن ۵ کارتِ قبلیِ ردیف می‌شود!!

## مثال ۲:

یکی از بازیکنان، کارت «۶۲» را بازی کرده و فکر می‌کند که شاخ گاو را شکسته است!! هدف او، نشان دادن این کارت در همسایگی کارت «۶۱» بوده اما گاو زاییده است زیرا یکی دیگر از بازیکنان، در همین دور، کارت «۲۹» را بازی کرده و طبق قانون شماره‌ی چهار، یعنی قانون



«کوچک‌ترین کارت»، کارت «۶۱»

را برای خود برداشته و ردیف یک را کلاً خالی کرده است!! پس کارت «۶۲»، اجباراً به ردیف چهار رفته و تبدیل به ششمین کارت این ردیف

می‌شود و بازیکن نیز مجبور

می‌شود ۵ کارت قبلی

ردیف را برای خود

بردارد!!

## شیوه‌های پیشرفته‌ی بازی برای ۲ تا ۶ بازیکن

قوانین بازی اصلی، در این دو شیوه نیز ساری و جاری‌اند، به اضافه‌ی:

- همه‌ی کارت‌های موجود در بازی، «مشخص» هستند؛ شما باید پیش از آغاز بازی، تعدادی از کارت‌ها را - بر اساس تعداد بازیکنان - برای بازی انتخاب کنید:

**قانون تعیین تعداد کارت‌ها:** (تعداد بازیکنان  $10 \times$ ) + ۴.

**مثال:**

برای ۳ بازیکن: ۳۴ کارت؛ کارت‌های ۱ تا ۳۴.

برای ۴ بازیکن: ۴۴ کارت؛ کارت‌های ۱ تا ۴۴.

و همین‌طور الی آخر...

**همه‌ی کارت‌های بزرگ‌تر از بازی بیرون گذاشته می‌شوند.**

**(۲)** هر بازیکن، ۱۰ کارت خود را انتخاب می‌کند.

قوانین شیوه‌ی ۱، در این‌جا نیز ساری و جاری‌اند، به اضافه‌ی

**یک قانون تکمیلی:** کارت‌ها، قبل از شروع بازی، به‌رو، در

وسط میز بازی گذاشته می‌شوند. بازیکنان، یکی یکی و به نوبت

در جهت ساعت‌گرد، یک کارت برداشته و در دست می‌گیرند

تا این‌که هر بازیکن، ۱۰ کارت در دست خود داشته باشد.

کارت‌های باقی‌مانده، نخستین کارت‌های ردیف‌های چهارگانه

خواهند بود.

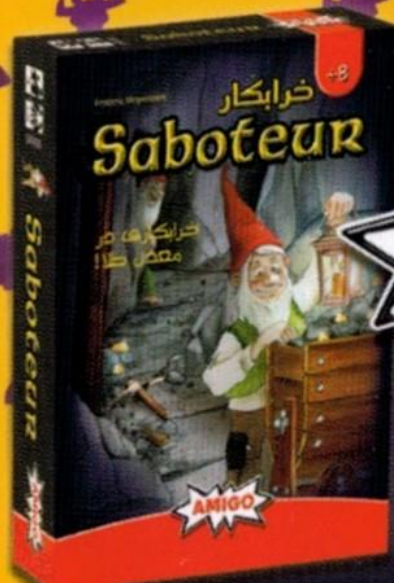
محصولی

دیگر از

AMIGO

خرابکار

Saboteur



بازیکنان، نقش «کوتوله‌ها» را بازی می‌کنند؛ کوتوله‌هایی که یا جوینده‌ی طلا هستند و سعی می‌کنند تونل‌هایی عمیق در دل کوهستان حفر کنند و گنج را بیابند... یا خرابکار هستند و می‌خواهند چوب لای چرخ جویندگان طلا بگذارند! اعضای هر گروه -از وقتی که یکدیگر را به‌عنوان هم‌تیمی شناسایی می‌کنند- باید یکدیگر را حمایت کنند. اگر گروه جویندگان موفق شوند مسیری به گنج باز کنند، قطعات طلا را جایزه می‌گیرند و هیچ چیزی نصیب خرابکارها نمی‌شود! اما اگر جویندگان موفق نشوند، جوایز را خرابکارها می‌قاپند! بعد از سه دور بازی، بازیکنی که بیش‌ترین «قطعات» طلا را به چنگ آورده باشد، برنده‌ی بازی است...



LBMind



@LBMind



www.LBMind.com

شرکت سرزمین ذهن زیبا  
نماینده‌گی انحصاری شرکت  
آمیگو آلمان

