

EMELY + LUKAS BRAND

3. MOGEL MOTTE



DREI
MAG*ER
SPIELE



MOGEL MOTTE



LBMiND.com

مترجم: کیومرث قنبری آذر

تعداد بازیکنان: ۳ تا ۵ نفر

سن: ۷ سال به بالا

مدت بازی: ۱۵ تا ۲۵ دقیقه

* اجزاء بازی: ۷۲ کارت بازی، شامل

* ۲۰ کارت عملیات (عنکبوت، پشه، مورچه و

سوسک؛ از هر کدام، ۵ کارت)

* ۴۳ کارت اعداد

* ۸ کارت شب پرهی متقلب!

* ۱ کارت حشره‌ی نگهبان



شب پرهی متقلب



حشره‌ی نگهبان



کارت‌های اعداد



کارت‌های عملیات

* هدف بازی

در همه‌ی بازی‌ها، تقلب ممنوع است... اما در این بازی نه! این‌جا شما تلاش می‌کنید با تقلب‌های ماهرانه و باطل کردنِ هوشمندانه‌ی کارت‌های تان، نخستین نفری باشید که از شرّ همه‌ی کارت‌هایش خلاص می‌شود.

* آماده‌سازی

مُسن‌ترین بازیکن، کارت نگهبان را برداشته و -به‌رو- پیش‌روی خود می‌گذارد. سپس بقیه‌ی کارت‌ها را خوب بُر زده و به هر بازیکن، ۸ کارت می‌دهد -بدون این‌که آن‌ها را رو کند. این کارت‌ها را در دست بگیرید و کارت‌های باقی‌مانده را به‌عنوان ستون کارت‌های کشیدنی، در وسط میز بگذارید. کارت بالایی ستون کارت‌های کشیدنی را برگردانده و -به‌رو- در کنار ستون قرار دهید و ستون کارت‌های سوخته را تشکیل دهید. اگر این کارت، یک کارت عملیات بود، عملیات مربوطه، لغو می‌شود ولی اگر یک کارت اعداد بود، اهمیت پیدا می‌کند.

* چگونگی بازی

بازیکنان به‌نوبت بازی می‌کنند. بازیکنِ دارنده‌ی حشره‌ی نگهبان، بازی را آغاز می‌کند. در نوبت خود، یکی از کارت‌های دست‌تان را باطل کرده و به ستون کارت‌های سوخته بفرستید؛ با رعایت این نکته: کارت شما باید ۱ واحد بزرگ‌تر یا کوچک‌تر از کارت ستون کارت‌های سوخته باشد. مثال: اگر کارت بالایی ستون کارت‌های سوخته، یک ۲ باشد، شما فقط می‌توانید یک ۱ یا یک ۳ بر روی آن بگذارید.

اعداد ۱ و ۵ استثناء هستند. بر روی یک ۱، می‌توان یک ۲ یا یک ۵ قرار داد و بر روی یک ۵، می‌توان یک ۴ یا یک ۱ گذاشت.

- کارتی در دست ندارید که چنین شرایطی را داشته باشد؟ پس یک کارت از ستون کشیدنی بکشید. سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد.

* تقلب:

شما می‌توانید با استفاده از مهارت و زیرکی خود، هریک از کارت‌ها را -فرقی نمی‌کند که یک شب‌پره باشد یا یک کارت اعداد یا یک کارت عملیات- به هر روشی که پُرهیجان و بامزه باشد (!) -مثلاً با انداختن زیر میز یا پنهان کردن در آستین‌تان- گم‌و‌گور و ناپدید کنید! اما حتی تقلب کردن هم اصولی دارد:

* دست شما که کارت‌های‌تان را نگه داشته، باید همواره روی میز باشد!

* ناپدید کردن بیش‌تر از یک کارت قابل‌قبول نیست!

* اگر بازیکنی لو رفت، تقلب کردن متوقف می‌شود تا این‌که به موضوع رسیدگی شود!

* اجازه ندارید «آخرین» کارت دست خود را ناپدید کنید!

حشره‌ی نگهبان



- اگر این کارت، در اختیار شماست، شما، «حشره‌ی نگهبان» این دور هستید.

شما مثل بقیه بازی می‌کنید ولی باید زیرچشمی مراقب دیگران نیز باشید. همه

تلاش خواهند کرد تا مخفیانه از شر کارت‌های خود خلاص شوند. به‌عنوان

حشره‌ی نگهبان، شما باید صادقانه بازی کنید و حق تقلب کردن ندارید! اگر

مُچ بازیکنی را هنگام تقلب کردن گرفتید، با صدای بلند می‌گویید: **دیدم!**

* دیدمیت!!

اگر حشره‌ی نگهبان، بازیکنی را هنگام تقلب کردن، گیر بیندازد، بازی متوقف می‌شود تا به موضوع رسیدگی شود!

- اگر اتهام وارد بود؟ بازیکن متقلب، کارتی را که می‌خواسته گم‌و‌گور کند، در دست خود نگه می‌دارد و نگهبان نیز یکی از کارت‌های دستش را به او می‌دهد! کارت نگهبان نیز به بازیکن متقلب داده می‌شود و از این‌جا به‌بعد، او تبدیل به نگهبان می‌شود!

- اگر اتهام بی‌اساس بود؟ نگهبان باید یک کارت از ستون کارت‌ها بکشد و نگهبانی‌اش نیز کماکان ادامه پیدا می‌کند.

* چُغلی کردن و خبرچینی اکیداً ممنوع است!

شب‌پره‌ی متقلب



- شب‌پره‌ی متقلب گستاخ را **نمی‌توان** بر روی کارت‌های سوخته گذاشت یا به کسی داد. تنها راه خلاصی از آن‌ها، تقلب ماهرانه است!

* **استثنا:** بازیکنی که کارت حشره‌ی نگهبان را در اختیار دارد، می‌تواند

شب‌پره را به ستون کارت‌های سوخته بفرستد!

- راهنمایی: تلاش کنید تا در بهترین زمان از شر شب‌پره خلاص شوید!

❖ کارت‌های عملیات:



❖ **عنکبوت:** بازیکنی که این کارت را بازی می‌کند، بلافاصله یکی از کارت‌های دستش را (بج‌ز شب‌پره‌ی متقلب!) به یکی دیگر از بازیکنان می‌دهد.



❖ **پشه:** وقتی که کارت پشه بازی می‌شود، همه‌ی بازیکنان (بج‌ز بازیکنی که پشه را بازی کرده) باید با کفِ دست خود، آن را لمس کنند! بازیکنی که دیرتر از همه این کار را انجام دهد، از هریک از بازیکنان دیگر، یک کارت (بج‌ز شب‌پره‌ی متقلب!) می‌گیرد!



❖ **سوسک:** وقتی که کارت سوسک بازی می‌شود، همه باید تلاش کنند تا یک کارت هم‌ارزش با آن را بر روی آتش قرار دهند. فقط نخستین بازیکنی که موفق به این کار شود، اجازه دارد کارتش را واقعاً باطل کند. اگر هیچ‌یک از بازیکنان نتوانند کارتی را بسوزانند، بازی به شکل عادی ادامه می‌کند.



✱ **مورچه:** با بازی شدن این کارت، همه‌ی بازیکنان بجز خود بازیکنی که آن را بازی کرده، باید یک کارت از ستون کارت‌های سوخته بردارند.

✱ اگر ستون کارت‌های کشیدنی خالی شد، کارت‌های سوخته، بر خورده و ستون کشیدنی جدیدی را شکل می‌دهند.

✱ پایان یک دور بازی:

اگر یکی از بازیکنان، هیچ کارتی در دستش نداشته باشد، دور بازی به پایان می‌رسد.

✱ امتیازشماری یک دور بازی:

هر کارت اعداد، ۱ امتیاز منفی، هر کارت عملیات، ۵ امتیاز منفی و هر کارت شب‌پره، ۱۰ امتیاز منفی دارد! در هر دور تازه، بازیکن سمت‌چپ بازیکنی که آغازگر دور قبل بوده، کارت حشره‌ی نگهبان را دریافت کرده و بازی را آغاز می‌کند.

✱ پایان بازی:

تعداد دورهای یک بازی، مساوی است با تعداد بازیکنان آن. بازیکنی که در پایان بازی، کم‌ترین امتیاز منفی را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.