

Harry Potter

AGE

+8



RULEBOOK

• راهنمای بازی هری پاتر •

هدف بازی:

تعدادی بچه شیاطون جادوهای ممنوعه رو توی یکی از کلاس های دانشگاه هاگوارتز اجرا کردن! آیا تو می تونی این معمار رو حل کنی و بازی رو ببری؟ حواست باشه به کی اتهام میزنی..... چون به اشاره اشتباه ممکنه همه چیزو برات خراب کنه!!

محتویات:

- مهره شبخ
- ۱۰ عدد کارت های سبز هاگوارتز
- ۲۳ عدد کارت سرخ
- پاکت معما
- چک لیست
- صفحه بازی نقشه دانشگاه هاگوارتز
- ۲ عدد تاس هاگوارتز
- ۶ عدد کلاه نشان بازیکنان

راهنمای راهرو های دانشگاه هاگوارتز:

کلاس های درس: جایی که بازیکنها میتونند از استاد ها سرخ بگیرن یا حدسشونو امتحان کنن.

نماد هاگوارتز: جایی که بازیکنان بازی را شروع می کنند.

محل نفرین شبخ: نقطه آبی که مهره شبخ در ابتدای بازی آنجا قرار می گیرد.

تالار بزرگ: جایی که بازیکن هایی که گرفتار شبخ شده اند باید بروند.

مسیر های مخروبه: فاصله هایی در طبقه دوم که قابل عبور نیستند و باید با کارت های درست تعمیر شوند.

راهرو های مخفی: میانبر های که تنها با گذاشتن کارت های درست بازگشایی می شوند.

دریچه فلافی: مکانی که بازیکنان می بایست برای حدس زدن نهایی خودشون به اونجا برن.

بازیکن ها ۳ کارتی رو که از توی دسته کارت ها جدا میکنن (توضیح در بند ۷* صفحه بعد) داخل پاکت معما و روی دریچه قرار میدن.



صفحه بازی (سالن هاگوارتز)

چینش بازی:

۱. صفحه بازی را باز کرده و هر نفر یک چک لیست بدهید.
۲. هر بازیکن یک کلاه انتخاب می کند و بر روی نماد هاگوارتز میگذارد. این تنها نقطه شروع بازی است و از آن پس نمیتوان بر روی آن قدم گذاشت.
۳. مهره شبح را بر روی نقطه نفرین اشباح قرار دهید.
۴. کارت های سبز هاگوارتز را از کارت های سرخ (آبی) جدا کنید. کارت های سبز هاگوارتز را بُر بزنید و به پشت کنار صفحه قرار دهید.
۵. بزرگترین بازیکن کارت های سرخ را به شکل زیر جدا کند:



کارت جادوها



کارت قربانی



کارت اساتید



کارت مزنونین



کارت اساتید:

کارت های مشخص شده با حاشیه بنفش که نشان می دهد کدام استاد ممکن است مچ دانشجوی خلافکار را گرفته باشد.



کارت مزنونین:

کارت های مشخص شده با حاشیه زرد که شامل دانشجویانی است که مزنون به اجرای جادوی ممنوعه هستند.



کارت جادوها:

کارت های مشخص شده با حاشیه قرمز که شامل جادو هایی هست که احتمال دارد دانشجوی خطا کار اجرا کرده باشد.



کارت قربانی:

کارت های مشخص شده با حاشیه آبی که شامل دانشجوی هایی است که احتمالاً جادو بر روی آنها اعمال شده است.

۶. هر دسته کارت را جداگانه بر بزنید و به یاد داشته باشید که کارتهای اساتید در کدام دسته قرار دارد.
۷. از هر دسته ا کارت بیرون بکشید و بدون نگاه کردن، درون پاکت معما، روی درپچه قلافی بگذارید.

این پاسخ معمای بازی است.

۸. از دسته کارت های اساتید، به هریک از بازیکن ها یک کارت بدهید.
۹. دسته های کارت ها را با یکدیگر ترکیب کرده و بُر بزنید و به پشت کنار صفحه بازی بگذارید.
۱۰. حال هر کس کارتی که در دست خود دارد را ببیند و در چک لیست خط بزند.

(اگر در دست شماست پس جواب معما نیست!)

روش حل معما

با حدس کارت استاد، مزنون، جادو و قربانی که داخل پاکت معما قرار گرفته میتونید بازی رو ببرید. وقتی به کلاس استادی سر میزنید میتونید یک کارت سرخ بردارید یا بشکل زیر حدس خودتونوبگید:

استاد (کارت اساتید) آیا شما مچ (کارت مزنونین) رو در حین اجرای جادوی (کارت جادوها) روی (کارت قربانی) گرفتید؟

وقتی که حدس زدید؛ بازیکن های دیگه اگر کارتی که شما گفتید رو توی دستشون داشتن، باید به شما نشون بدن تا مشخص بشه حدس شما غلطه. اگر حس کردید حدسی دارید که ممکنه جواب معما باشه باید سریع خودتونو به درپچه قلافی برسونین و حدستون رو بلند بگین و اگر درست بود بازی رو بردید!

نحوه بازی

۱. هر بازیکن یک تاس می ریزه و کسی بیشترین عدد رو آورد شروع کننده بازیه. بعد از اون نوبت از سمت چپ میچرخه.
۲. کسی که نوبتش تاس هارو می ریزه و به سمت یک کلاس حرکت میکنه. (بخش نحوه حرکت و بازی رو ببینید)

۳. در هر کلاس شما با یک استاد ملاقات می کنید. میتونید ارزش یک سرنخ بگیرید یا حدستون رو ارزش پیرسید. فقط یک کار رو میتونید انجام بدید!
۴. وقتی که پیش یک استاد هستید اگر کارتی در دسته کارت های سرنخ وجود داشت میتونید یک کارت بردارید. اگر کارت ها تموم شده بود شما باید از اون استاد حدستون رو پیرسید. در یک نوبت نمیشه از یک استاد هم سرنخ گرفت هم حدس پیرسید.
۵. وقتی که از حدسی مطمئن شدید هر چه سریع تر خودتون رو به درجه فلافی برسونید.
۶. اولین نفری که به درجه فلافی برسه و به کارت های درست داخل پاکت معما (استاد، جادو، مزنون، قربانی) اشاره بکنه برنده بازیه. (بخش اتهام زدن رو ببینید *).

نحوه حرکت کردن و بازی

در هر نوبت بازیکن میتونه به جلو، عقب چپ و راست و مورب حرکت کنه. شما نمیتونید دوبار روی یک خونه برید یا دوباره وارد کلاسی که بودید در یک نوبت بشید.



▪ اگر دو تاس عدد (۱) رو نشون میدادن، شما باید ۲ کارت سبز هاگوارتز بکشید و دستور اون رو اجرا کنید. بعد از انجام دستور کارت دوم نوبت شما تمام می شود.

▪ اگر فقط بر روی یک تاس عدد (۱) وجود داشت، یک کارت از دسته کارتهای سبز هاگوارتز بکشید و بعد از انجام دستور اون میتونید کلاه یا مهره شبح رو بر اساس عدد تاس دیگه حرکت بدید. (بخش نحوه حرکت شبح رو ببینید)



▪ اگر دو تاس عدد آوردید میتونید کلاه یا مهره شبح رو بر اساس اعداد حرکت بدید. اگر جفت آوردید میتونید هم مهره کلاه و هم مهره شبح رو بر اساس تاس ها حرکت بدید.



نمیتونید به صورت مورب به کلاسها وارد یا از اونها خارج بشید. وقتی به کلاسی وارد می شید باید اون رو به عنوان یک خونه بشمرید. شماره به عدد دقیق برای وارد شده به کلاس نیاز ندارید. نوبت شما زمانی تموم میشه که وارد کلاسی بشید یا کارت های سبز هاگوارتز شمارو در ابتدای نوبت مستقیم به کلاسی بفرسته؛ در این صورت اگر تاستون اجازه بده میتونید به کلاس دیگه هم برید. ممکنه توی هر کلاس چند دانشجو حضور داشته باشن.

شما نمیتونید توی خونه ای که توسط یک بازیکن دیگه یا مهره شبح اشغال شده برید و از روی اونها هم نمیتونید بپريد. اگر در طبقه دوم بودید باید قبل از خونه اشغال شده بایستید.

نحوه حرکت دادن مهره شبح:

در هر نوبت شما میتونید مهره شبح رو حرکت بدید تا بازیکن دیگه ای رو بزنید یا راه بقیه رو سد کنید.



زدن بازیکن های دیگه:

اگر در نوبتی با حرکت دادن مهره شبح از خانه ای که توسط مهره بازیکن دیگه ای اشغال شده رد بشید اون رو به تالار بزرگ میفرستید و میتونید یکی از کارت های سرنخی که داره رو ببینید. شما می تونید در هر نوبت بیشتر از یک بازیکن رو بزنید. برای زدن بازیکن ها به عدد دقیق تاس نیازی نیست. بعد از زدن، اون بازیکن باید تمام کارت های سرنخ خودش رو رو به پایین جلوی شما بگیره و شما باید یکی از اونها رو بردارید ببیند و بعد بهش برگردونید.

سد کردن راه:

در هر نوبت شما می تونید بین حرکت دادن کلاه خودتون یا حرکت دادن مهره روح انتخاب کنید. با قرار دادن مهره شبح جلوی ورودی یک کلاس راه ورود به اون کلاس رو ببندید و بقیه بازیکن ها برای ورود به اون کلاس باید ابتدا مهره شبح رو جابجا کنن. اگر شما در کلاسی هستید که توسط شبح بسته شده اول باید با اعداد تاستون روح رو جابجا کنید و یا در همون کلاس بمونید و حدستون رو

از استاد بپرسید. حتی اگر توی نوبت قبلیتون هم همین کار رو کردید. شما نمیتونید دوباره کارت سرخ بردارید.

نکته: مهره شبح نمیتونه وارد کلاسی بشه و اگر کسی کارت «محافظ در برابر حملات شبح» رو داشته باشه، حملات شبح روش تأثیر نداره.

بازی کردن کارت های هاگوارتز

کارت های سبز هاگوارتز به شکل زیر اعمال میشوند:

مسیر های مخروطی (کارت های دارای کلید): زمانی که چنین کارتی برداشتید با جاگذاری اون روی علامت کلید همزن روی صفحه بازی میتونید برای رد شدن از مسیر های مخروطی به پل درست کنید. این کارت تا آخر بازی در جای خودش میمونه. **راهرو های مخفی (کارت های دارای رد پای رنگی):** با قرار دادن کارت در مکان رد پای همزن یک مسیر میانبر روی صفحه باز میشه. این مسیر به عنوان یک خانه شمرده میشه و تا آخر بازی روی صفحه میمونه.

کارت دستور: دستور نوشته روی کارت رو ببین و بعد کارت رو به زیر دسته کارتها برگردون. **(استثنا: کارت «محافظ در برابر حملات شبح» تا آخر بازی دست بازیکن میمونه)**

نحوه حدس زدن:

توسط چک لیست یک استاد و مزنون و جادو و قربانی انتخاب کنید که فکر میکنید جواب معما هستند. شما باید اسم استادی رو بیارید که در کلاسش حضور دارید. مثلاً اگر در کلاس معجون ها هستید باید استاد اون کلاس یعنی پروفسور اسنیپ رو اسم ببرید. حدس خودتون رو با گفتن جمله زیر بیان کنید:

استاد (کارت اساتید) آیا شما مچ (کارت مزنونین) رو در حین اجرای جادوی (کارت جادوها) روی (کارت قربانی) گرفتید؟

مثال: استاد اسنیپ آیا شما مچ دریکو مالفوی رو در حین اجرای جادوی وینگاردیوم لویوسا رو ران ویزلی گرفتید؟ بعد از حدس زدن از بازیکن سمت چپ اگر کسی کارتی رو که شما گفتید داشت باید به شما و فقط شما نشون بده. اگر چند کارت داشت به انتخاب خودش یکی رو نشون میده. اگر بازیکنی از کارت هایی که شما حدس زدید نداشت، اعلام میکنه و بعد نفر بعدی باید اگر از کارت هایی که شما حدس زدی داشت، بهتون نشون بده. اگر تمام بازیکن ها اعلام کردن که هیچکدوم از کارت هارو ندان حواسه باشه احتمالاً به جواب معما نزدیک شدی! اینجا نوبت تموم میشه، مگر اینکه اول نوبت با یکی از کارت های هاگوارتز به کلاسی اومده باشی با تاس دیگت بخوای حرکت کنی.

اتهام زدن

وقتی که تمام احتمالات رو بررسی کردی و فکر کردی که حدس قوی داری، خودت رو هرچه سریع تر به درجه فلافی برسون و اتهام بزن! ولی باید مطمئن باشی. وقتی به درجه فلافی رسیدی چهار کارتی که فکر میکنی جواب هستن و درون پاکت معما، روی درجه قرار داری رو بلند بگو.

من باور دارم که استاد (کارت اساتید) مچ آقای (کارت مزنونین) رو در حین اجرای جادوی (کارت جادو ها) روی آقای (کارت قربانی ها) گرفته.

بعد از کارتهای درون پاکت و طوری بردار که فقط خودت ببینی. اگر حتی یکی از کارت ها با حدس فرق میکرد شما اتهام ناوارد بوده! برای همین از دانشگاه تعلیق میشی و بازی برات تموم شده. کارتهارو برگردون داخل پاکت و روی درجه فلافی قرار بده. کارت های سرخ خودت رو یکی یکی به بازیکن های دیگه از سمت چپ بده و از بازی خارج شو.



بردن بازی: اگر ۴ کارتی که گفتی با کارتهای داخل پاکت معما، مطابقت داشت شما برنده بازی هستی. کارت هارو به بقیه بازیکن ها نشون بده و بازی رو تموم کن.