

تمهّل لحظة وانظر إلى النصب التذكاري؟! رحلة عبر أروقة متاحف كاسل

قواعد اللعب

لعبة بالنرد يمكن أن يشارك فيها 2 - 4 لاعبون بداية من عمر 7 سنوات
المدة حوالي 25 دقيقة

تنبيه: يشير اللون إلى من يحق له سحب البطاقة من الكومة!

الأسئلة المعرفية (أخضر فاتح)



يجوز فقط لأحد اللاعبين الآخرين أو إحدى الالعاب الأخرى قبول هذا السؤال وقراءته على الآخرين! الإجابة الصحيحة مميزة في البطاقة بخط ثقيل.
إذا ما أعطى الشخص الذي عليه الدور إجابة صحيحة، فيسمح له بالاحتفاظ بالبطاقة. يمكن استخدام البطاقات بمثابة تذاكر خلال اللعبة (تحتوي النقطة هـ «خانات الحركة» على شرح مفصل للطريقة).

تكليف تقديم العرض (أحمر فاتح)



يجوز فقط للشخص الذي عليه الدور حاليًا أن يقبل هذا التكليف! بحسب ما إذا كانت المهمة يتعين إنجازها بالتمثيل الإيمائي (أصفر فاتح) أو مهمة يتعين إنجازها بالرسم (أحمر فاتح)، يتعين على المرء أن يقدم عرضًا يشرح فيه المصطلح الوارد على البطاقة إما بالتمثيل الإيمائي (باستخدام الإشارات) أو عن طريق الرسم. إذا ما تمكن شخص من جولة اللعب من تخمين المصطلح، فسيكون من حقه أن يلقي بالنرد مرة أخرى. وإذا لم يتمكن أحد من تخمين المصطلح، فسيتم وضع البطاقة مرة أخرى أسفل الكومة، وسيحبن دور الشخص التالي في اللعب.

تمهّل لحظة! هل هناك شيء ما مفقود

معلم كاسل الأشهر - هرقل - ليس موجودًا في مكانه الطبيعي في حديقة بيرج! الآن يتحتم التعامل سريعًا مع هذا الوضع نظرًا إلى أن المدينة بحاجة مُلحة إلى نصب تذكاري جديد. من يرغب في شغل مكان التمثال الشهير، فعليه أن يشرع في رحلة عبر أروقة متاحف كاسل، ثم بعد ذلك يتعين عليه أن يثبت بالدليل إلمامه بالمعرفة التي اكتسبها هناك!

1. التجهيز

على جميع المشاركين في اللعب البحث عن لعبة، ثم وضعها على إحدى أقدام النصب. سيتم خلط البطاقات، ثم وضعها مكدسة بعضها فوق بعض بجانب خريطة اللعب مع جعل ظهرها إلى أعلى. علاوة على ذلك، سيتم تجهيز الأقلام والأوراق.

2. هدف اللعب

هدف اللعب هو من سيصل أولًا إلى قاعدة تمثال هرقل في حديقة بيرج.

3. طريقة اللعب

سيتم وضع الألعاب على خانة البداية START. يتعين على أصغر شخص في جولة اللعب أن يبدأ، ثم بعد ذلك سيبدأ باقي اللاعبين تباعًا بالتحرك باتجاه حركة عقارب الساعة. من عليه الدور في اللعب، عليه أن يلقي بالنرد، ثم تحريك اللعبة الخاصة به وفقًا للعدد الظاهر على وجه النرد على خانات اللعب. يمكن تجاوز الألعاب الخاصة باللاعبين الآخرين. من المسموح به أن تحمل إحدى خانات اللعب عدة ألعاب في الوقت ذاته.



4. خانات اتخاذ قرار

هل وصل المرء إلى إحدى الخانات المميزة باللون الأخضر؟! يجوز له عندئذٍ أن يسحب البطاقة العليا من كومة البطاقات. تحمل البطاقات ألوانًا مختلفة: حيث إن اللون الأخضر الفاتح يشير إلى أسئلة معرفية، بينما يشير اللون الأحمر الفاتح إلى تكليفات بتقديم عرض.

تمهّل لحظة وانظر إلى النصب التذكاري؟! رحلة عبر أروقة متاحف كاسل

قواعد اللعب

المثال 2: هكذا يسير الأمر!



الشخص الذي وصل إلى إحدى خانات الحركة ليس لديه تذكرة. هناك لاعبان آخران لدى كل منهما تذكرة، وقرر كلاهما استخدام التذكرة في هذه الجولة ضد الشخص الذي وصل إلى خانة الحركة. لذلك يتعين على هذا الشخص تحريك اللعبة الخاصة به بمقدار خانتي حركة إلى الوراء.

المثال 3: هكذا يسير الأمر!

الشخص الذي وصل إلى إحدى خانات الحركة لديه تذكرة. هناك شخص آخر في الجولة لديه كذلك تذكرة. سيستخدم الشخص الذي عليه الدور تذكرته ليتحرك إلى الأمام إلى خانة الحركة التالية. سيقوم شخص آخر باستخدام تذكرته ضده. وبذلك يظل الشخص الذي عليه الدور في خانة الحركة التي كان يشغلها من البداية، ولن يتقهقر إلى الوراء.

تنبيه تكتيكي

يمكنكم استخدام تذاكركم، ولكن الأمر ليس إلزاميًا. على سبيل المثال قد يكون في بعض الأحيان من الأفضل عدم إعادة شخص آخر إلى الوراء، بل الاحتفاظ بالتذكرة واستخدامها للنفس في وقت لاحق عندما يصل المرء إلى إحدى خانات الحركة.

5. خانات الحركة



إذا ما وصل شخص ما إلى خانة برتقالية اللون، فيمكن لجميع اللاعبين المشاركين استخدام البطاقات التي فازوا بها خلال اللعبة بمثابة تذاكر في هذه الجولة.

هنالك إكمانيتان للقيام بذلك:

استخدام التذكرة للنفس

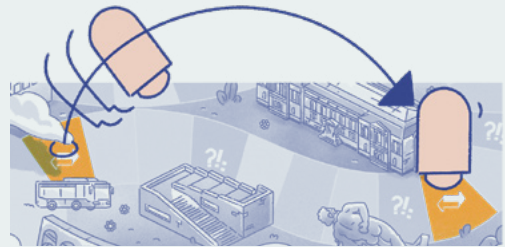
الشخص الذي وصل إلى خانة الحركة، يمكنه استخدام التذكرة للتقدم لمسافة خانة حركة واحدة أو عدة خانات - وفقًا لعدد التذاكر التي يمتلكها ويرغب في استخدامها. يجب بعد ذلك تسليم التذاكر.

استخدام التذكرة ضد آخرين

إذا ما وصل شخص ما إلى خانة حركة، فيسمح للاعبين الآخرين باستخدام تذاكرهم لإعادة الشخص الذي وصل إلى خانة الحركة في هذه الجولة، لمسافة خانة حركة واحدة أو عدة خانات.

يُسمح باستخدام عدد التذاكر الذي يمتلكه المشاركون في اللعب. سيتم وضع البطاقات المستخدمة مكشوفة بجانب لوحة اللعب؛ باعتبارها بطاقات مستهلكة.

المثال 1: هكذا يسير الأمر!



الشخص الذي وصل إلى إحدى خانات الحركة يستخدم تذكرة، ويُسمح له نتيجةً لذلك بالتقدم بمقدار خانة حركة واحدة.

