

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Scotland Yard اداره کارآگاهی لندن



تعداد بازیکنان: 3 – 6 بازیکن

سن بازیکنان: 10\_ 99 سال

محتویات جعبه بازی:

- صفحه بازی 1 عدد
- مهره بازی 6 عدد
- کارت نقاط شروع بازی 18 عدد
- بلیط تاکسی 54 عدد
- بلیط اتوبوس 43 عدد
- بلیط مترو 23 عدد
- بلیط سیاه رنگ MR-X 5 عدد
- بلیط حرکت دوپل 2 عدد
- صفحه گزارشات سفر به همراه کاغذ 1 عدد
- کلاه 1 عدد

موضوع بازی:

شاید شما مستر ایکس باشید، در این صورت شما باید به صورت مخفیانه حرکت کرده و بگریزید تا جاییکه دیگر قادر به حرکات طولانی نباشید. شاید هم شما کارآگاه باشید، در اینصورت ماموریت شما این است که حرکات مستر ایکس را دنبال کرده تا منطقه اختفای او را پیدا کرده و به مخفیگاه او دست پیدا کنید.

مقدمات:

یکی از بازیکنان به عنوان مستر ایکس انتخاب می شود و دیگر بازیکنان کارآگاه می شوند.

پخش کردن کارت ها:

مستر ایکس: 4 کارت تاکسی، 3 کارت اتوبوس، 3 کارت مترو، 2 کارت حرکت دوپل و تمام کارتهای سیاه رنگ، 1 کلاه، 1 مهره بازی، صفحه گزارشات با کاغذ. بازیکنان دیگر: 10 کارت تاکسی، 8 کارت اتوبوس، 4 کارت مترو، 1 مهره ی بازی.

تمام بازیکنان یک کارت شروع می کشند حتی مستر ایکس. کارآگاهان با نگاه به کارت شروع، مهره خود را بر روی خانه درج شده بر روی کارت می گذارند ولی محل شروع مستر ایکس مخفی می ماند.

انجام بازی:

بازی را مستر ایکس شروع می کند. او شماره خانه شروع خود را بر روی صفحه گزارشات می نویسد. همچنین او خانه ای را که می خواهد به آن برود را در صفحه گزارشات می نویسد و بر روی خانه ها، کارت نوع وسیله ای که با آن قصد حرکت دارد را می گذارد. مستر ایکس می تواند راههای زیادی را برای سفر و حرکت خود تا مقصد بعدی انتخاب کند. کارآگاهان می توانند با یکدیگر مشورت کرده و انتخاب کنند تا حرکت های جدیدی انجام دهند. آنها بعد از مشخص کردن مسیر و نوع وسیله مورد نظر حرکت می کنند و مهره خود را در خانه مورد نظر بعدی قرار می دهند. مستر ایکس کارت های استفاده شده توسط کارآگاهان را دریافت می کند.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Scotland Yard اداره کارآگاهی لندن



مستر ایکس باید بعد از 3 حرکت، مکان تقریبی خود را به دیگران نشان دهد. ( او با قرار دادن مهره خود در پایان دور سوم بر روی منطقه ای که قرار دارد، محل خود را به دیگران نشان می دهد و خیلی سریع مهره خود را از روی صفحه بر می دارد)

بعد از نمایش دادن مهره در دور اول این کار هر پنج نوبت یکبار انجام می شود. حرکاتی که در آن مستر ایکس ملزم به نشان دادن محل خود به کارآگاهان می باشد، در روی صفحه گزارش با علامت دایره نشان داده شده است.

نحوه حرکت در بازی:

راههای زیادی برای حرکت از یک خانه به خانه های دیگر وجود دارد. اما برای استفاده از وسایل نقلیه و رفتن به خانه های دیگر باید متوجه بود که امکان استفاده از کدام وسایل برای ما مقدور می باشد. ( برای فهمیدن این مسئله باید به رنگ خانه ها و نوع خطوط مرتبط با این خانه ها دقت کرد)

رنگ سفید مخصوص تاکسی – رنگ قرمز مخصوص مترو – رنگ سبز مخصوص اتوبوس می باشند.

برای تشخیص مسیر وسایل نقلیه و خانه هایی که ایستگاه این وسایل هستند، باید به خطوط رنگی و رنگ هایی که در یک خانه وجود دارند توجه کرد. ( وجود یکی از سه رنگ بالا یا دو رنگ بالا و یا هر سه رنگ نشان دهنده این است که امکان استفاده کدام وسایل در این خانه می باشد)

پایان بازی:

مستر ایکس برنده بازی می شود اگر:

- 1: کارآگاهان بعد از حرکت های بسیار قادر به شناسایی مکان مستر ایکس نباشند و بلیط های آنها به پایان برسد.
- 2: مستر ایکس آخرین خانه از خانه های صفحه گزارشات را پر کند و کارآگاهان تا آن لحظه موفق به شناسایی محل او نشده باشند.

تمام کارآگاهان برنده بازی می شوند اگر:

یکی از آنها حرکت خود را کامل کرده و محل مستر ایکس را پیدا کند. ( کارآگاهان برای اتمام بازی باید با تشخیص محل مستر ایکس به آن خانه بروند تا بازی تمام شود)

حرکت دوبل:

مستر ایکس می تواند در طول بازی دو بار از این حرکت استفاده کند. این بدان معناست که مستر ایکس در زمان هایی که احساس خطر می کند می تواند با قرار دادن یک کارت دوبل بر روی خانه های صفحه گزارش بازی به جای استفاده از کارت های دیگر، وسایل نقلیه دو خانه جا به جا شود تا فاصله خود را با کارآگاهان زیاد کند. (استفاده از کارت های حرکت دوبل در دو نوبت پشت سر هم نیز مجاز می باشد)

برای استفاده از کارت حرکت دوبل مستر ایکس باید دو خانه از صفحه گزارش را پر کند بر روی خانه اول کارت، وسیله نقلیه اول قرار می گیرد و بر روی خانه دوم کارت وسیله نقلیه دوم. کارت های حرکت دوبل به نفر کناری مستر ایکس تحویل داده می شود.

بلیط سیاه: مستر ایکس می تواند از کارت سیاه استفاده کند. او با استفاده از این کارت مانع از این می شود که کارآگاهان متوجه نوع وسیله نقلیه و حرکت او بشوند. ( این کارت برای حرکات دوبل قابل استفاده است)

استفاده از این کارت بدین صورت است که بعد از استفاده یک نوع وسیله نقلیه و قرار دادن کارت مخصوص آن وسیله به روی صفحه گزارشات، کارت سیاه را روی کارت وسیله نقلیه مذکور قرار داده تا مانع از شناسایی آن وسیله توسط کارآگاهان شود.