

داستان بازی فرار از کتابخانه شماره ۴۲

یک روز بارانی در پاییز ۱۳۹۳، مرد مرموزی وارد شهر «شَلما» شد و تصمیم گرفت بزرگ‌ترین کتابخانه شهر را بسازد. کتابخانه‌ای به اندازه‌ی دو زمین فوتبال که شبانه‌روزی بود و یک سالن بزرگ برای بازی و استراحت داشت. وقتی کتابخانه افتتاح شد، خبرنگاری از مرد مرموز پرسید: چرا اسم کتابخانه را گذاشته «۴۲»؟

مرد مرموز جواب داد: «این عدد رو **تفکر عمیق** گفته و راه خروج از کتابخونه است.»

کسی معنی این حرف را نفهمید تا اینکه یک سال پس از افتتاحیه، مرد مرموز همه‌ی شهر را به یک مسابقه‌ی بزرگ دعوت کرد. فقط ۸ نفر از اعضای کتابخانه که بیشترین کتاب را خوانده بودند، موفق شدند جواز ورود به مسابقه را بگیرند. روش مسابقه ساده بود. بازیکن‌ها وارد کتابخانه می‌شدند و اولین کسی که راه خروج را پیدا می‌کرد، برنده‌ی بازی می‌شد. برنده لقب «کتابخوان اعظم» را دریافت می‌کرد و به مدت یک سال، مدیریت افتخاری کتابخانه شماه ۴۲ به او می‌رسید.

بعد از برگزاری اولین دوره، این مسابقه هر سال در شهر «شَلما» برگزار می‌شود و کتاب‌خوان‌ها و کرم کتاب‌ها از شهرهای مختلف به این شهر می‌آیند تا در این بازی شرکت کنند. امسال شما به عنوان کتاب‌خوان‌ترین آدم شهرتان آماده می‌شوید تا همراه دوستانتان در این مسابقه شرکت کنید. آیا می‌توانید لقب «کتابخوان اعظم» را دریافت کنید؟

تعداد نفرات بازی: از ۲ تا ۶ نفر

رده‌ی سنی: ۱۰+ سال

زمان: حدود ۱ ساعت

آماده‌سازی بازی

موارد لازم برای انجام بازی

- پرینت صفحه بازی
- یک تاس شش وجهی
- ساعت یا موبایل برای مشخص کردن زمان
- مهره (به تعداد بازیکنان)
- چند دوست پایه

برای اینکه بتوانید بازی را انجام دهید ابتدا باید صفحه‌ی بازی و کارت‌ها را پرینت بگیرید. فایل دانلود صفحه بازی را در دو اندازه‌ی A3 و A4 در لینک‌های زیر بارگذاری کرده‌ایم. فایل کارت‌های بازی را نیز جدا گذاشته‌ایم. اگر به پرینتر خوب دسترسی دارید، پیشنهاد می‌کنیم صفحه بازی را در اندازه‌ی A3 و ترجیحاً روی کاغذ ۳۰۰ گرمی مات و به صورت رنگی پرینت بگیرید. اگر دسترسی به کاغذ ۳۰۰ گرمی ندارید، می‌توانید روی کاغذهای معمولی و به صورت رنگی یا سیاه و سفید پرینت بگیرید. اگر به کاغذ A3 دسترسی ندارید می‌توانید از کاغذ A4 استفاده کنید و صفحه‌های بازی را به هم بچسبایند.

[دانلود فایل صفحه بازی فرار از کتابخانه شماره ۴۲ در اندازه A3](#)

[دانلود فایل صفحه بازی فرار از کتابخانه شماره ۴۲ در اندازه A4](#)

[دانلود پشت کارت‌های بازی فرار از کتابخانه شماره ۴۲](#)

[دانلود روی کارت‌های بازی فرار از کتابخانه شماره ۴۲](#)

بعد از اینکه کارت‌های بازی را پرینت گرفتید، آن‌ها را از محل خط چین ببرید. صفحه‌ی بازی را پهن کنید. کارت‌های هر رنگ را جدا بر بزنید و به پشت بگذارید، کنار صفحه‌ی بازی. هر بازیکن یک مهره انتخاب کند و مهره‌های را روی صفحه شروع بگذارد.



چینش شروع بازی

**** در این بازی تاس فقط عددهای ۱ تا ۳ را می‌شمارد، بنابراین عددهای بالاتر را از عدد ۳ کم کنید. به این ترتیب:**

$۶=۳$ ؛ $۵=۲$ ؛ $۴=۱$

چطور بازی کنیم؟

کسی که از همه کمتر کتاب خوانده، بازی را شروع می‌کند. تاس را می‌اندازد و به تعداد عددی که نشان می‌دهد، مهره‌اش را روی صفحه‌ی بازی حرکت می‌دهد. (حداکثر عدد تاس در این بازی ۳ است. به همین دلیل اگر تاس عددی بالاتر از ۳ را نشان داد آن را از عدد ۳ کم کنید.)

اگر مهره روی خانه‌ی سبز قرار گرفت؛ کارت سبزِ رویی را بردارید و بخوانید. به چیزی که در کارت نوشته شده عمل کنید. کارت‌های سبز، خوش‌شانسی هستند و اتفاق‌های خوبی برای شما می‌افتد. بعد از اجرای چیزهایی که نوشته شده، کارت سبز را به رو بگذارید کنار زمین بازی توی دسته‌ی کارهای سوخته.



اگر مهره روی خانه‌ی قرمز قرار گرفت؛ کارت قرمزِ رویی را بردارید و بخوانید. به چیزی که در کارت نوشته شده عمل کنید. کارت‌های قرمز، بدشانسی هستند و اتفاق‌های بدی برای شما می‌افتد. بعد از اجرای چیزهایی که نوشته شده، کارت قرمز را به رو بگذارید کنار زمین بازی توی دسته‌ی کارهای سوخته.



اگر مهره روی خانه‌ی آبی قرار گرفت؛ کارت‌های آبی، سوال هستند. کسی که روی خانه‌ی آبی رفته نباید کارت را بردارد. نفر سمت راستی‌اش کارت آبیِ رویی را برمی‌دارد و سوال را بلند می‌خواند. بعد از تمام شدن خواندنش با ساعت (یا موبایل و...) ۳۰ ثانیه وقت می‌گیرد. کسی که وارد خانه‌ی آبی شده ۳۰ ثانیه وقت دارد به سوال جواب بدهد. اگر جواب درست بدهد یک خانه به جلو می‌رود و اگر جواب اشتباه بدهد، سر جایش می‌ماند و نفر بعد بازی را ادامه می‌دهد. بعد از اجرای چیزهایی که نوشته شده، کارت آبی را در کنار صفحه‌ی بازی و در قسمت کارت‌های سوخته بگذارید.



****** زمان جواب دادن به هر سوال فقط ۳۰ ثانیه است، مگر اینکه کارت سبز یا قرمز داشته باشید که می‌تواند زمان جواب دادن را کم یا زیاد کند.

اگر مهره روی خانه‌ی سفید قرار گرفت؛ کاری انجام نمی‌دهد. نوبتش تمام شده و نفر بعد بازی را ادامه می‌دهد.

****** وقتی مهره‌ی بازیکن، حرکتی به جلو (یا عقب) انجام داد (بعد از اینکه به سوالی جواب داد و یا به دلیل اجرای کارت سبز و قرمز) اگر وارد یک خانه‌ی رنگی شود، باز هم یک کارت از آن رنگ برمی‌دارد و دستوراتش را اجرا می‌کند. موقعی نوبت هر بازیکن تمام می‌شود که یا وارد خانه‌ی سفید شود و یا بعد از اجرای دستورهای کارت‌های سبز، آبی و قرمز دیگر حرکتی نداشته باشد.

اگر کارت‌های آبی، قرمز یا سبز در طول بازی تمام شدند، کارت‌های سوخته‌ی هر رنگ را دوباره بر بزنید و به بازی برگردانید.

اولین کسی که به درخروج برسد برنده‌ی بازی است و بازی همان موقع تمام می‌شود.

برنده لقب «کتابخوان اعظم» را می‌گیرد. او داناترین آدم شهر است و تا یک سال اگر سرِ موضوعی به اختلاف رسیدید، می‌توانید برای مشورت پیش او بروید (:)

بازی را شخصی‌سازی کنید

به این سبک از بازی‌ها که یک نفر (یا گروه و شرکت) آن را طراحی می‌کند و فایلش را در اختیار دیگران می‌گذارد، بازی‌های «پرینت کن و بازی کن» (Print & Play) می‌گویند.

در کارت‌های این بازی یک صفحه از کارت‌های سوال، بدشانسی و شانس را به صورت خالی گذاشته‌ایم تا شما بتوانید با توجه به سلیقه و شرایطتان، متن کارت‌ها را طراحی کنید. در مورد بقیه‌ی قوانین و زمان جواب دادن به هر سوال هم می‌توانید با توجه جمعی که در آن هستید، قوانین را کمی دست‌کاری کنید، طوری که تعادل اصلی بازی به هم نخورد. پیشنهاد می‌کنیم این کارها را موقعی انجام دهید که چند بار بازی را به همین روش ساده انجام داده‌اید.

این بازی را به چه کسانی پیشنهاد می‌کنیم؟

اگر علاقه‌مند به ترویج کتاب‌خوانی هستید و دوست دارید در جمع‌های کتابخوانیتان کار جذاب و سرگرم‌کننده‌ای انجام دهید، اگر به بازی‌های دورهمی علاقه دارید و خوشحال می‌شوید از اینکه بازی جدیدی برای مهمان‌هایتان داشته باشید و یا اگر کنجکاوی بدانید بازی رومیزی چیست و چطور کتاب‌ها می‌توانند موضوع یک بازی باشند، پیشنهاد می‌کنیم حتماً این بازی را پرینت بگیرید و امتحانش کنید.

تجربه‌تان را به اشتراک بگذارید

اگر این بازی را انجام دادید، لطفاً تجربه‌تان را با ما به اشتراک بگذارید و نظر و پیشنهادتان را برای ما بنویسید. نظرهای شما کمک می‌کند بتوانیم عیب‌ها و نقطه قوت بازی را بفهمیم و یا انگیزه‌ای باشد برای اینکه بازی دیگری طراحی کنیم. برای نوشتن نظرها می‌توانید به وبلاگ طاقچه بروید (taaghche.com/blog) و یادداشت مربوط به این بازی را پیدا کنید و در قسمت پیام‌ها

خوشحال می‌شویم این بازی را به دیگران هم معرفی کنید، تا دوستان بیشتری برای بازی‌های دورهمی و گپ زدن در مورد کتاب‌ها پیدا کنیم.