

دائرة المعارف

بازیهای خانوادگی

مؤلف: برایان برنر

مترجم: شیما ارفعی

نشر معیار اندیشه

Burns, Brian

برنز، بری‌ان

دائرة المعارف بازیهای خانوادگی / مؤلف بری‌ان برنز؛ مترجم شیما
ارفعی. - تهران: معیار اندیشه، ۱۳۸۴.
۲۱۶ ص.: مصور.

ISBN: 964-6617-60-3

Family games, c2001.

عنوان اصلی:

فهرست‌نویسی براساس اطلاعات قبلی.

۱. سرگرمی‌های خانوادگی. ۲. بازیها. الف. ارفعی، شیما، مترجم. ب. عنوان.

۷۹۰/۱۹۱

GV۱۸۲/۸/۲۴۲

۱۳۸۴

م ۸۴-۱۶۵۷۲

کتابخانه ملی ایران

۶۴۹۵۷۹۷-۶۴۱۳۹۷۰

نشر معیار اندیشه

نام کتاب: دائرة المعارف بازیهای خانوادگی

مؤلف: بری‌ان برنز

مترجم: شیما ارفعی

توبت چاپ: اول ۱۳۸۴

شمارگان: ۳۰۰۰ نسخه

بهاء: ۱۶۵۰ تومان

صفحه‌آرایی: جهان‌فارس ۶۹۵۴۸۵۰

شابک: ۹۶۴-۶۶۱۷-۶۰-۳

فهرست مطالب

عنوان	صفحه	عنوان	صفحه
مقدمه.....	۵	بازی سر کلمه.....	۵۳
بازیهای خانگی.....	۱۰	بازی جابجایی حروف.....	۵۵
سیبهای شناور.....	۱۱	جدول کلمات متقاطع.....	۵۶
مسابقه فوطی کیریت.....	۱۲	بازی دنباله‌ها.....	۵۸
پاس پرتقال.....	۱۴	بازی اشعار.....	۶۰
چشمک.....	۱۶	داستانهای کوتاه.....	۶۲
لال بازی.....	۱۷	دیل نا.....	۶۳
پانتومیم.....	۱۹	پاها.....	۶۴
بازی ساردین.....	۲۴	اسم فامیل.....	۶۶
قتل در تاریکی.....	۲۶	آزمونها.....	۶۸
چیستان نمایشی.....	۲۸	پلکان.....	۷۰
سنگ، کاغذ، قیچی.....	۳۰	بازیهای کلمه‌ای و شقایق.....	۷۱
جنها، کونوله‌ها و دیوها.....	۳۰	من کیفم را برگردم.....	۷۲
بازی حقه.....	۳۲	بازی لغت نامه.....	۷۴
بصورت کلمه.....	۳۳	بازی اشباح.....	۷۵
چشم پندانک.....	۳۵	بیست سؤالی.....	۷۸
بازیهای با قلم و کاغذ.....	۳۹	من جاسوسم.....	۸۱
بازی O - X.....	۴۰	بازی مشاهیر.....	۸۲
مرد به‌دار آویخته.....	۴۲	بازی املاء.....	۸۵
بازی خط - نقطه.....	۴۳	بازیهای مهارتی.....	۸۸
بازی جوانه‌ها.....	۴۶	بازی گویها (جکها).....	۸۹
مسابقه القبا.....	۴۷	یک قل دو قل.....	۹۰
بازی کشتی‌های جنگی.....	۴۹	چوب‌ها را بردار.....	۹۴
سفینه‌های فضایی.....	۵۱	تبدلی وینک.....	۹۶
تیرباران.....	۵۱	تيله بازی.....	۱۰۵

عنوان	صفحه	عنوان	صفحه
وسطی	۱۰۷	قانون کو	۱۷۱
بازیهای تخته‌ای	۱۱۲	عل اسب	۱۷۷
بازی روباه و غازها	۱۱۳	کنوی چهار میدانی	۱۷۷
بازی تک نفره روباه و غازها	۱۱۵	دوز	۱۷۷
گاو و پلنگ	۱۱۷	شش (دوز)	۱۸۲
گرگ و بزها	۱۱۸	الکرک	۱۸۴
آلما	۱۱۹	اُواری	۱۸۶
پشت تخته چینی	۱۲۳	بازیهای دومینو	۱۹۱
تخته نرد	۱۲۴	دومینوی مسدود کردن و کشیدن	۱۹۲
مینج	۱۳۹	دومینوی مسدود کردن	۱۹۶
مار و پله	۱۴۴	دومینوی متقاطع	۱۹۶
پشت تخته (مهره بازی)	۱۴۶	دومینوی متقاطع دوبل (جفت)	۱۹۶
پشت تخته تسلیمی	۱۵۵	دومینوی متقاطع مالتی	۱۹۶
پشت تخته ایتالیایی	۱۵۶	دومینوی متقاطع جفت نه	۱۹۸
پشت تخته اسپانیایی	۱۵۷	دومینوی قبرسی	۱۹۹
پشت تخته آلمانی	۱۵۹	ضرب پنج	۱۹۹
پشت تخته روسی	۱۶۰	دومینوی بالای پنج	۲۰۳
پشت تخته لهستانی	۱۶۱	برگن	۲۰۷
پشت تخته کانادایی	۱۶۲	ماتادور	۲۱۰
پشت تخته ترکی	۱۶۳	دومینوی کور	۲۱۲
بازی گور	۱۶۵		
آتاری	۱۷۰		

در طول سالها، تاریخ نام انسان را به عنوان علاقمند به اجرای بازیهای گوناگون ثبت کرده است. دست‌نوشته‌های ثبت شده اولیه که از تمدن‌های باستان به جای مانده، مکرراً به بازیهای ساده‌ای مانند ایکس-اُ (X-O) اشاره می‌کند. با پیشرفت تمدن‌ها، بالطبع به دشواری این بازیها نیز افزوده شده است. احتمالاً بازیهای اولیه گونه‌های ساده از رقابت بین افراد بوده‌اند اما بسیاری از این بازیها در طول قرنهای متمادی برای تبدیل شدن به بازیهای مدرن و پیچیده‌ای مانند شطرنج و شوگی^(۱)، دستخوش تکامل و پیشرفت‌هایی شده‌اند. به کرات نشانه‌هایی از بازیها و تخته‌های بازی در آثار باستانی یافت شده‌اند.

در اوایل سال ۱۹۹۷ با خارج کردن بقایایی از یک بازی و تخته آن در منطقه‌های باستانی واقع در کلچستر^(۲) (شهری در ساحل غربی انگلستان که ۲۰۰۰ سال پیش شهری نظامی برای رومیان محسوب می‌شد) شواهد و مدارک بیشتری در مورد قدمت اجرای بازی یافت شد. این نخستین بار بود که یک تخته بازی با چنین قدمتی و با مهره‌های چیده‌شده‌ای که حالت شروع بازی را نشان می‌داد یافت شده بود. این تخته در ابعاد ۵۵ × ۳۵ Cm بود و ظاهری شبیه به صفحه شطرنج داشت. مهره‌هایی که به دقت در ردیف اول چیده شده بودند، به شکل مهره‌های شیشه‌ای به

رنگ‌های آبی و سفید و از نظر اندازه بسیار شبیه به تیل‌های شیشه‌ای بودند. قانون این بازی را تنها می‌توان با توجه به مهره‌های بازی شده حدس زد.

بازیهای جسمی و بازیهای فکری

اغلب این طور تصور می‌شود که بازیهای فکری هرگز از اهمیت بازیهای جسمی برخوردار نمی‌باشند. رویدادهایی مانند بازیهای المپیک و جام جهانی فوتبال به گونه‌ای اذهان عمومی را به خود جلب کرده‌اند که هرگز به نظر نمی‌آید بازیهایی مانند شطرنج بتوانند چنین محبوبیتی کسب کنند.

اگر از نقطه نظر تاریخی به این پدیده بنگریم احتمالاً درمی‌یابیم که علت این امر اینست که هزاران نفر می‌توانند یک مسابقه ورزشی که در استادیومی بزرگ اجرا می‌شود را تماشا کنند، در حالی که یک بازی فکری مثل شطرنج را تنها چند نفر می‌توانند تماشا کنند. با این حال امروزه دیگر این امر صدق نمی‌کند. تلویزیون در حالی که می‌تواند هیجان یک رویداد مهم مانند بازیهای المپیک را به جمعیتی بیش از یک میلیارد نفر منتقل کند، این امکان را نیز دارد که برای نشان دادن یک بازی در مقیاس کوچک مورد استفاده قرار گیرد.

اغلب این طور عنوان می‌شود که بازیهای تخته‌ای و یا صفحه‌ای به نسبت بازیهای بدنی از محبوبیت کمتری برخوردار می‌باشند و به همین دلیل مردم اکثراً ترجیح می‌دهند تا به جای شرکت در رقابتهای ذهنی، در فعالیتهایی شرکت کنند که بصورت لگد و یا ضربه زدن به توپ اجرا می‌شود. با این حال محبوبیت باورنکردنی بازیهای تخته‌ای یا صفحه‌ای، شواهد جالبی را ارائه می‌دهد که کاملاً متناقض با مسئله عنوان شده می‌باشد.

بسیاری از بهترین بازیکنان فوتبال، گلف و تنیس می‌توانند برای انجام بازیهای خود و همچنین حمایت و پشتیبانی از محصولات مختلف، دستمزد بالایی را تقاضا نمایند، اگرچه، به بازیکنان برتر بازیهای فکری نیز به خوبی پاداش داده می‌شود. برای مثال، بودجه‌ای که به رقابتهای اخیر مسابقات جهانی شطرنج اختصاص داده شد، بیش از ۱/۵ میلیون دلار بوده است، در حالی که بهترین بازیکنان حرفه‌ای شوگی در ژاپن قادر هستند در هر فصل مبلغی بیش از یک میلیون دلار به دست آورند.

بازی و تکنولوژی

اینترنت، رسانه‌ای قوی برای پخش بازیهای تخته‌ای یا صفحه‌ای برای عموم مردم می‌باشد. این موضوع به صورت بسیار جالبی در مسابقات شطرنج قهرمانی جهان سال ۱۹۹۷ و در طول مبارزه‌ای بین گری کاسپارف و کامپیوتر IBM بنام دیپ بلو^(۱) آشکار گردید. این بازی به صورت زنده از وب سایت جهانی IBM نمایش داده شد و بازی فینال آن، علاقمندانی بیشتر از کل رقابتهای المپیک آتلانتا (سال ۱۹۹۶) بدست آورد.

اینترنت همچنین این قدرت را به بازیکنان می‌دهد که در فاصله‌های دور جغرافیایی در انجام بازیها با یکدیگر رقابت کنند. تقریباً همه بازیهای تخته‌ای معروف در وب سایت‌هایی که تسهیلاتی را برای اجرای بازی بصورت زنده فراهم می‌کنند، نمایش داده می‌شوند. این دستاوردی عظیم است که به علاقمندان بازیهای ناشناخته‌تر فرصتی برای یافتن حریفان دائمی می‌دهد.

تدابیر بازیها

مهارت در بازی، به عنوان یک توانایی کاملاً غیر عادی که تنها از عهده افراد خاص بر می آید، تلقی نمی شود بلکه نشان دهنده نیرو و مهارت فکری نیز می باشد. شطرنج یک بازی است که مکرراً به صورت استعاره فکری در ادبیات مورد استفاده قرار می گیرد؛ بسیاری از نویسندگان شطرنج را محور موضوع مورد نظر خود قرار داده و بدین ترتیب آن را در آثار خود به کار برده اند. برای مثال گوته^(۱)، شطرنج را به عنوان «معیار عقل» توصیف می کند و لنین^(۲) آن را «ورزشگاه ذهن» می نامد. این تعبیر به ادبیات محدود نمی شود. در سال ۱۹۹۰ یکی از مؤسسه های برجسته مالی آمریکا بنام بنکرز تراست^(۳) یک سری آگهی در مجله چس لایف^(۴)، که پرخواننده ترین مجله شطرنج در سطح جهان است منتشر کرد و در این آگهی ها در جستجوی متقاضیانی برای استخدام در بخش تجاری خود بود. این آگهی ها حدوداً ۱۰۰۰ نفر را به مؤسسه بنکرز تراست روانه کردند که سرانجام از میان آنها پنج بازیکن شطرنج برای این کار انتخاب شدند که دو نفر از آنها اساتید بزرگ شطرنج بودند.

همانطور که در این مثال مشهود است، همیشه بازیها صرفاً به عنوان وسایلی برای تفریح و سرگرمی تلقی نمی شوند. تدابیری که برای دستیابی به موفقیت در بازیهای تخته ای مورد استفاده قرار می گیرند در زندگی واقعی نیز قابل اجرا می باشند. در حقیقت کل شاخه علمی دانشگاهی تئوری بازی ها بر اساس همین ایده بوجود آمده است. یک نظریه پرداز بازی کسی است که در مورد تدابیری که بازیکنان در چنین «بازیهای» انتخاب می نمایند، مطالعه می کند. در سال ۱۹۹۳، جایزه نوبل

1- Goethe

2- Lenin

3- Bankers Trust

4- Chess Life

در علم اقتصاد مشترکاً به جان هارسنی^(۱)، راینهارد سلتن^(۲) و جان نش^(۳) اهدا شد. سهم نش در این جایزه، بوجود آوردن نظریه‌ای بود که اکنون به عنوان نظریه توازن نش^(۴) مشهور است و جزئی مهم در مطالعات تئوری بازی‌ها می‌باشد.

خواه شما تمایل به اجرای بازی به منظور بهبود آینده شغلی خود داشته باشید و خواه آن را به عنوان یک فعالیت ساده برای سرگرمی و تفریح انجام دهید، این کتاب مطالب جالبی را در مورد تاریخ، قوانین و تدابیر اصلی بسیاری از بازی‌های مشهور به شما ارائه می‌دهد.

1-John Harsani

2-Reinhard Selten

3-John Nash

4- Nash Equilibrium