

اتاق مصمماي «داستان وارث»

(مرحله مدرسه‌اي)

عوامل گروه

۱- سهيل سلطاني (سرگروه و طراح)

۲- سيد مهتدين زرگرچي (طراح و نويسنده)

۳- پويا خان محمدي (نويسنده)

۴- آراد حبوباتي (تهيه كننده)

۵- امير عباس دهقان (تداركات)

۶- رضا ستياح (تداركات)

با تشكر ويژه از :

جناب آقاي طيب پور، جناب آقاي اسماعيلي، جناب آقاي گرامي فر و جناب آقاي مساح

شخصيت ها

۱- پدربزرگ

۲- نوه (سيد مهتدين زرگرچي)

۳- وكيل (سهيل سلطاني)

۴- سرايدار (پويا خان محمدي)

۵- مامور پليس (امير عباس دهقان)

۶- باديگارد (رضا ستياح)

۷- نوه سرايدار (آراد حبوباتي)

سناریوی بازی

روزی روزگاری پیرمردی با نوه خود زندگی می‌کرد. نوه پدر و مادرش را در حادثه‌ای از دست داده بود و بعد از آن سانحه با هیچکس ارتباط برقرار نکرد و کم‌کم منزوی شد تا اینکه توسط دانشگاه بورسیه شد و برای ادامه تحصیل به کانادا رفت. زمان زیادی نگذشت که خبر فوت پدربزرگ به نوه رسید و او مجبور شد به ایران برگردد تا به عنوان تنها وارث پدربزرگش در مراسم ختم شرکت کند. بعد از مراسم، نوه با کسی مواجه شد که ادعا می‌کرد وکیل پدربزرگ بوده و از ارث و میراث او با خبر است. وکیل با نوه صحبت می‌کند و می‌گوید که پدربزرگش دارایی زیادی نداشته و اموال خاصی به نامش نبوده. او فقط یک مغازه به نامش بوده و یک مقدار پول پس انداز کرده بوده است و فقط همین اموال به نوه‌اش می‌رسد. نوه به یاد می‌آورد که پدربزرگش یک مدرسه‌ای ساخته بود که سندش به نام خودش بود. نوه برای اینکه از حقیقت داشتن صحبت‌های وکیل مطمئن شود. او به سراغ یکی از دوستان قدیمی پدربزرگش که قاضی بود می‌رود و از او کمک و مشورت می‌گیرد. وقتی داستان را برای قاضی توضیح می‌دهد، قاضی از اداره ثبت اسناد استعلام گرفته و متوجه می‌شود که وکیل با انجام خیانت در امانت، بقیه اموال را از جمله آن مدرسه، به نام خودش کرده است. پس از آن که قاضی فعالیت های وکیل را به نوه شرح داد، نفراتی را به عنوان کاراگاه به نوه معرفی می‌کند تا او بتواند حقیقت را پس بگیرد. کاراگاه ها به نوه توصیه می‌کنند که با سر زدن به مدرسه و جستجو برای سرخ، می‌توان به مکان وصیت‌نامه اصلی پی برد. نوه توصیه کاراگاه ها را می‌پذیرد و با هم به مدرسه می‌روند. هنگامی که به جلوی در ورودی مدرسه می‌رسند، از نمای ساختمان متوجه می‌شوند که مدرسه متروکه شده است. نوه با توجه به لق بودن قفل در، ضربه ای به در وارد می‌کند و در باز می‌شود. آنها وارد سالن می‌شوند و می‌بینند که یک نفر در انتهای سالن روی صندلی‌ای خوابیده است. آنها او را بیدار می‌کنند تا از او بپرسند که او کیست و اینجا چه می‌کند.

وقتی آن فرد بیدار می‌شود و با هم صحبت می‌کنند، نوه و کاراگاه ها متوجه می‌شوند که او سرایدار این مدرسه بوده و هنوز هم در این مدرسه ساکن است. نوه داستان را کامل به سرایدار توضیح می‌دهد و سرایدار تصمیم می‌گیرد که به آنها کمک کند تا از کیفر شراکتش با وکیل در این خیانت، کاسته شود. نوه و کاراگاه ها شروع به حل معما ها می‌کنند تا به اتاق وکیل برسند و بتوانند وصیت‌نامه را پیدا کنند. اما آنها از حضور وکیل در مدرسه بی‌خبرند و وکیل بعد از دیدن نوه و کاراگاهانش در مدرسه، به بادیگارد خود خبر می‌دهد و او به مدرسه می‌آید. هنگام ورود بادیگارد به مدرسه، در ورودی محکم بسته می‌شود. زمانی که افراد داخل مدرسه صدای محکم بسته شدن در را می‌شنوند، سرایدار برای چک کردن در ورودی مدرسه، به حیاط مدرسه می‌رود. هنگامی که از ساختمان خارج می‌شود، بادیگارد او را به کنار حیاط مدرسه می‌کشاند و سرایدار فریاد می‌زند. بادیگارد او را با طناب می‌بندد و بر روی دهان او چسب می‌زند. سپس در اصلی را قفل می‌کند و به آرامی وارد ساختمان می‌شود. وقتی که او نوه و کاراگاه ها را در اتاق سوم مشغول حل کردن معما می‌بیند، به سرعت در اتاق را قفل می‌کند و آنها را داخل اتاق محبوس می‌کند. وقتی که کاراگاه ها توانستند معمای سوم را حل کنند و به شماره‌ای که ناقص نوشته شده برسند، آنگاه باید با آن شماره تماس بگیرند و درخواست کمک کنند تا از اتاق خارج شوند. شماره مربوطه برای پلیسی است که می‌تواند به آنها کمک کند. وقتی پلیس وارد مدرسه می‌شود، سر و صدای نوه را از داخل کلاس سوم می‌شنود و متوجه می‌شود که کاراگاه ها و نوه در آنجا زندانی شده‌اند. او آنها را نجات می‌دهد و آنها با هم به دنبال سرایدار می‌گردند و او را آزاد می‌کنند. سپس با هم مشغول به حل کردن معمای چهارم می‌شوند. پس از حل کردن آخرین معما، یکی از کاراگاه ها به همراه پلیس در طبقه پایین منتظر می‌مانند تا اگر بادیگارد اقدام به فرار کرد، او را بگیرند. سرایدار به آن دو کاراگاه و نوه می‌گوید که وصیت‌نامه در گاوصندوق وکیل است اما نمی‌دانست که کلید آن کجاست. آنها هم با کلید به طبقه بالا می‌روند.

وقتی در اتاق وکیل را باز می‌کنند، می‌بینند که وکیل به همراه بادیگاردش آنجا هستند. وکیل برمی‌گردد و با لبخندی ملیح به آنها خوش‌آمدگویی می‌کند. نوه از دیدن وکیل جا می‌خورد و یکی از کارگاه‌ها را به پایین می‌فرستد تا از حضور وکیل، به اعضای طبقهٔ پایین خبر دهند. وقتی سرایدار از حضور وکیل مطلع می‌شود، به آنها می‌گوید که یک کلید یدک از گاوصندوق همیشه در جیب وکیل است. او نقشه‌ای کشید تا کلید را از وکیل بگیرد و نقشهٔ او، ریختن پودر بی‌هوشی در لیوان آب وکیل است. اما چون او آلزایمر دارد، یادش می‌رود که کدام یک از پودرهای سفید داروی بی‌هوشی، کدام نمک و کدام شکر است. او از کارگاه کمک می‌خواهد تا داروی بی‌هوشی را میان آنها پیدا کند. سرایدار با یک سینی از قرص وکیل و یک لیوان آب بی‌هوش کننده، وارد اتاق وکیل می‌شود و آن را جلوی وکیل می‌گذارد. از آنجایی که سرایدار به نوه و کارگاهانش کمک کرده است، وکیل به او اعتماد ندارد و قبل از خوردن قرص، به بادیگارد می‌گوید که آن قرص را بخورد. بادیگارد هم یک دانه قرص و کمی از آن آب را می‌خورد. وکیل پس از گذشت چند دقیقه می‌بیند که بادیگارد همچنان حالش خوب است و او هم یک دانه قرص و کل آب را می‌خورد. پس از مدتی بادیگارد احساس سرگیجی و خواب‌آلودگی می‌کند و وکیل هم بی‌هوش می‌شود. پلیس وارد اتاق می‌شود و بادیگارد را دست‌گیر می‌کند. سپس کارگاهان کلید گاوصندوق را از جیب وکیل برمی‌دارند و در گاوصندوق را باز می‌کنند. آنها وصیت‌نامهٔ اصلی را پیدا می‌کنند. نوه از کارگاه‌ها و سرایدار و مأمور پلیس برای این کمک بزرگ تشکر می‌کند و نوه به سرایدار می‌گوید که او قرار نیست از سرایدار شکایت کند و به او اجازه می‌دهد تا همچنان در مدرسه سکونت داشته باشد.

اسکرپت بازی

خارج مدرسه (توضیحات) :

نوه : سلام. اسم من فرزاده، فرزاد زند وکیل. من تنها وارث پدربزرگم هستم، صاحب این مدرسه. من یه مدتی که ایران نبودم و برای مراسم ختم پدربزرگم موقتاً برگشتم. یه وکیلی پیداش شده که ادعا می‌کنه وکیل پدربزرگ من بوده، اما من برای اولین بار بود که می‌دیدمش. اون میگه پدربزرگ من فقط یه مفازه و یه مقدار پول برام جا گذاشته. منم از اونجایی که می‌دونستم که پدربزرگم یه زمین داشته، ته و توشو درآوردم و فهمیدم تو زمینش مدرسه ساخته. خلاصه، اون وکیل خائن اسناد اموال پدربزرگمو به نام خودش زده. الان هم هدف ما اینجا اینه که بریم داخل، اتاق وکیل رو پیدا کنیم و دنبال سرنخی از وصیت نامه واقعی پدربزرگم بگردیم. سوالی هست؟ (سوالات بازیکنان پاسخ داده شوند)

طبقه پایین (مقدمه) :

نوه : خب، مثل اینکه تنها نیستیم.

سرایدار : یا خدا. دزد! دزد! کمک!

نوه : هیسس! آروم! دزد کجا بود؟! من نوه صاحب این مدرسه هستم. خلاصه بگم، ما اومدیم دنبال سرنخ برای پیدا کردن وصیت نامه پدربزرگم. تو هم اگر تمایلی به همکاری با ما نداری، بگو تا همین الان بدیمت دست پلیسو...

سرایدار : نه نه نه... ببینید، من اینجا هیچ کارهام. من فقط یه سرایدار ساده‌ام. من اینجا زندگی می‌کنم و درازاش به این مدرسه و دفتر وکیل رسیدگی می‌کنم. لطفا پای من رو به این قضایا باز نکنید...

نوه : متاسفانه پای تو به این قضایا باز هست. اگر میخوای جرمت سبک‌تر بشه باید با ما همکاری کنی.

سرایدار : حتماً. من بهتون کمک می‌کنم. ببینید، اون وصیت نامه‌ای که دنبالش هستین تو اتاق وکیل که طبقه بالاس و درش هم قفله. اها برای رسیدن به کلید اون اتاق، شما باید از ۴ مرحله عبور کنید. توی این مراحل معما هایی وجود داره که با حل کردنشون کلید کلاس های بعدی رو پیدا می‌کنید. من توی حل این معما ها بهتون کمک می‌کنم. خب، مشغول بشید.

طبقه پایین (مرحله دوم) :

نوه : اون دیگه صدای چی بود!؟

سرایدار : احتمالاً گربه بود. گربه ها که می‌خوان بپرن تو حیاط مدرسه، معمولاً میفتن روی شیروونی که صدا میده. محض احتیاط میرم چک کنم. شما مشغول باشید تا من برگردم.

نوه : حله. فقط فکر جیم شدن به سرت بزنه...

سرایدار : نترس. من جایی غیر از اینجا ندارم برا موندن. برای راحتی خیالتون، نوه‌ام اینجا می‌مونه؟

نوه : نوه‌ات؟

سرایدار : آره نوه‌ام. دخترم چند وقتیته مریضه و اون چند وقتیته که پیش منه. آزاد، دوستان رو راهنمایی کن تا من برگردم.

نوه سرایدار : چشم بابابزرگ.

طبقه پایین (مرحله سوم) :

سرایدار (خارج مدرسه) : آآآآآآآآآآی.... کمک....

نوه : اون صدای سرایدار بود؟ فک کنم کمک می خواست.

نوه : آهای! کی اونجاست؟ سرایدار؟ تویی؟ چرا درو قفل کردی؟

بادیگارد : سرایدار که رفت. شما هم بهتره به فکر جون خودتون باشید.

نوه : اوی، با توام. الو؟! فک کنم گیر کردیم. کارآگاهان شما مشغول حل این

معما باشید تا منم با این در ور برم بینم می تونم بازش کنم یا نه.

طبقه پایین (بین مرحله سوم و چهارم) :

مامور پلیس : کی اونجاست؟

نوه : کمک! ما اینجا گیر کردیم!

مامور پلیس : بله دارم می بینم. الان درو باز می کنم.

نوه : جناب سروان دستت درد نکنه. ممنونم.

مامور پلیس : خواهش می کنم. بنده سرباز هستم، هنوز به درجه سروان

نرسیدم.

نوه : به هرحال، ممنونم. راستی، سرایدار کجاست؟

طبقه پایین (مرحله چهارم) :

سرایدار : ببینید، وصیت نامه تو گاو صندوق وکیله اما نمی دونم کلیدش

کجاست. اگر کلیدشو پیدا کردید که هیچی، اگر پیدا نکردید به ما خبر بدید. ما

طبقه پایین می مونیم تا اگر اون بادیگارد آشفال خواست در بره بگیریمش.

طبقهٔ بالا (اتاق وکیل) :

وکیل : خوش اومدید آقای زند وکیل.

نوه : ببین آقای وکیل، فیلم بازی کردن بسه. تو همین جوریش جرمت خیلی سنگینه پس بهتره همین الان وصیت‌نامه رو بدی به من!

وکیل : جرم چیه؟ وصیت‌نامه رو می‌خوای؟ بیا بخون.

نوه : این وصیت‌نامه جعلیه!

وکیل : خب خندیدم. حالا بهتره جل و پلاستون رو جمع کنید و از ملک من برید بیرون.

نوه : ما قرار نیست جایی بریم، من تا وصیت‌نامهٔ واقعی رو نبینم، از جام تگون نمی‌خورم.

طبقهٔ پایین (معمای آخر) :

سرایدار : وکیل بالاس؟! کی اومد؟ حتما موقعی که من خواب بودم اومده...

حالا... باید کلید گاوصندوق رو از وکیل بگیریم. من خودم رو برای روز مبادا

آماده کرده بودم، صبر کن... آها، وکیل همیشه حدود همین ساعت باید

قرصشو بخوره، من هم گفتم شاید یه روزی خواست منو سر به نیست کنه،

گفتم آماده باشم. نقشمون اینه، من توی اون لیوان آبی که همراه قرص

براش می‌برم طبقه بالا، داروی بی‌هوشی می‌ریزم. فقط یه چیزی هست... من

یادم نمیاد کدوم یکی از این پودر ها نمکه، کدوم شکره و کدوم داروی

بی‌هوشی.

طبقهٔ بالا (ورود سرایدار) :

وکیل : بیا این قرص رو بخور.

بادیگارد : کی؟ من؟

وکیل : آره تو احمق. یالا بخور میخوام ببینم قرصش سمی نباشه. به هرحال،

آقای زند وکیل، تا صبح هم اینجا بایستی، این وصیتنامه هیچ تغییری
نمی‌کنه. بی‌خودی هم به دلتون صابون نزنید. اینجا دیگه قلمروی منه.

نوه : جناب سروان! وکیل و بادیگاردش از حال رفتن!

مامور پلیس : آقای محترم، من سروان نیستم، من یه سرباز عادیم.

طبقهٔ پایین (پایان داستان) :

نوه : بالاخره حق به حق دار رسید. کاراگاه های عزیز، من واقعاً از شما تشکر
می‌کنم که این زمان رو گذاشتید و باعث شدید که من به اون چه که حقم بود
برسم. از سرایدار هم تشکر می‌کنم و همینطور از جناب سروان عزیز...

مامور پلیس : انقد نگو جناب سروان! من یه سربازم!

نوه : بله... به هرحال، یه خبر خوب برای سرایدار دارم. تو می‌تونی همینجا
سکونت داشته باشی و همچنان سرایدار این مدرسه باشی. من هم از تو
شکایتی ندارم.

سرایدار : خیلی ممنونم آقای زند وکیل. این لطفتون رو جبران می‌کنم.

مصما ها

۱- چرخه زندگی (هدف بازی : شناخت هرچه بهتر محیطی که در آن زندگی می‌کنیم) :

۴ تیکه کاغذ پاره در محیط پیدا می‌شود که روی هر کدام از آنها یکی از جمله های: من کی هستم؟ از کجا آمدم؟ به کجا می‌روم؟ چه چیزی می‌خواهم؟ نوشته شده است و پشت هر کدام از این ها عددی از ۱ تا ۹ نوشته شده و هدف این است که بازیکنان به ترتیب جملات که مربوط به هویت هر شخص است را پیدا کنند و با استفاده از اعداد پشت هر کاغذ بتوانند قفل را باز کنند و به مرحله بعد بروند.

۲- عناصر طبیعت (هدف بازی : یادگیری عناصر طبیعت) :

سرایدار شروع می‌کند به خواندن داستان و گفتن خاطره‌ای قدیمی از خودش که چون آلازایمر دارد چند بار کلمه مهم و کلیدی را تکرار می‌کند تا بازیکن ها متوجه آن بشوند. آن کلمات عناصر طبیعت یعنی آب، خاک، آتش و باد هستند که لا به لای حرف های سرایدار وجود دارد و بازیکنان باید متوجه آنها شوند و به یک ترتیب خاص آنها را مرتب کنند. یک نقاشی روی دیوار هست که لایه لایه رنگ های آبی، قهوه‌ای، قرمز و سفید هست که پشت هر کدام به ترتیب لایه ها عدد نوشته شده و بازیکنان وقتی متوجه ترتیب آنها شدند باید با توجه به لایه های رنگی، اعداد را روی قفل وارد کنند.

۳- پیدا کردن شماره تلفن (هدف بازی : افزایش خلاقیت و دقت به جزئیات) :

روی تخته ۴ رقم اول شماره تلفنی نوشته شده است. بازیکنان باید اطراف خود را با دقت جستجو کنند و موقعی که کاغذی دیدند که روی آن نوشته شده «آلبرت انیشتین : زمان در مواقع تصمیم گیری های مهم برای شما می ایستد» باید به ساعتی که باتری آن تمام شده و ایستاده است، توجه کنند که ۳ رقم وسط شماره را از روی ساعت پیدا کنند (برای مثال ساعت روی ۰۲:۳۰ دقیقه متوقف شده است، پس ۳ رقم وسط شماره ۲۳۰ است). ۴ کاغذ دیگر هم باید پیدا کنند که روی یک طرف از آنها عدد نوشته شده و طرف دیگر حروف A,B,C,D نوشته شده تا ترتیب این اعداد و ۴ رقم آخر را متوجه شوند. پس از پیدا کردن و زنگ زدن به پلیس، او به کمک آنها می آید و برای اینکه بتوانند در اتاق چهارم را باز کنند، قفل صندوقچه سوم را باز می کنند و کلید را به آنها می دهد.

۴- شماره گیری تلفن (هدف بازی : افزایش دقت و تفکر درمورد موضوع های جزئی و کوچک) :

یک تلفن ثابت با صفحه کلید ۳×۴ روی میز قرار دارد. عدد مد نظر را در زبان انگلیسی رمزگذاری می کنیم. برای مثال برای عدد ۲ (کلمه Two) باید عدد ۸ را یکبار (حرف T)، عدد ۹ را یکبار (حرف W) و عدد ۶ را ۳ بار (حرف O) را وارد کنند تا متوجه عدد بشوند و در آخر آن را روی قفل وارد می کنند تا کلید اتاق اصلی را پیدا کنند.

۵- پودر های سفید (هدف بازی : اهمیت سوال پرسیدن و تقویت

ذهن توسط بازی های رومیزی و تقویت مهارت ریسک پذیری) :

بازیکنان برای کمک به سرایدار که دچار آلزایمر شده باید با او که آنجا نشسته و جلوی او بازی رومیزی قرار دارد بازی کنند (حافظه بلند مدت او بسیار قوی است و در جوانی اش همیشه در بازی ها برنده می شد). در صورت پیروزی می توانند از آنها در مورد ۳ شیشه که در آنها نمک، شکر و داروی بی هوشی هست سوال بپرسند (سوال ها حتما جوابشان باید بله یا خیر باشد). حداکثر ۲ سوال دارند و با پرسیدن از آنها می توانند داروی بی هوشی را پیدا کنند.

راهنمایی ها

برای پیدا کردن کلید اتاق اصلی نیاز به یک کلید فرعی دیگر دارند که آن پشت قاب است. سرایدار سعی می کند با روشی غیرمستقیم و با گفتن این جملات «واسه شادی روح مرحوم خرما توجه آنها را به پشت قاب عکس جذب کند : بردارید و فاتحه بفرستید».

در همین هنگام بهانه خاک گرفتن عکس را پیش می کشد و به یکی از بازیکن ها پارچه ای می دهد تا او قاب را تمیز کند و متوجه کلید پشت قاب شود.