

<http://physicsweb.org/article/news/7/12/10>

2003/12/19

یک بازی ی جدید - عالی برای کُریس مس

از سُکرِیل [1] و جدول - کلمات متقاطع خسته شده اید؟ چرا بُلنک [2] را امتحان نمی‌کنید؟ این یک بازی ی کلمه‌ای ی جدید است که دو فیزیک‌پیشه ی هسته‌ای اختراع اش کرده اند. آندی بُریگز [3] و آنجلا رمیسی [4] از آکسفُردشایر، چون از بازی‌ها ی موجود راضی نبودند این بازی را ابداع کردند. این بازی به فیزیک ربط ی ندارد، اما پدیدآورنده‌گان اش برا ی ساختن - آن به دانش - فیزیک نیاز داشته اند.

در این بازی، به بازی‌کن‌ها دو ردیف شامل - سه حرف داده می‌شود، که کنار - حرف‌ها جای خالی است. هدف این است که با استفاده از رشته ی حرف‌ها و جای خالی‌ها، طی - زمان - مشخص ی هر چه بیش‌تر کلمه ساخته شود. مثلاً با استفاده از I C R، می‌شود کلمه‌ها ی INCUR، PRINCERS، یا MINCE را ساخت. با O S L هم می‌شود DORSAL، CAROUSEL، یا TONSILITIS را ساخت. هر چه کلمه بلندتر باشد، امتیاز - بیش‌تری به دست می‌آید.

بُریگز و رمیسی می‌گویند بُلنک ساده است، اما برا ی ساختن اش مقدار - زیاد ی فیزیک لازم بوده. حرف‌ها را روی مسیری پلاستیکی به شکل - هشت (8) به بازی‌کن‌ها می‌دهند، چنان که پیش از نوبت - هر بازی‌کن می‌شود آن‌ها را به هم زد و با این کار میلیون‌ها ترکیب به دست می‌آید. هر حرف روی یک قرص - پلاستیکی است.

بُریگز می‌گوید: ”باید می‌توانستیم چسبنده‌گی ی مواد - مختلف به هم طی - کارکردن شان را پیش‌بینی کنیم. نیروها ی مکانیکی ی بین - تکه‌ها ی مختلف بسیار پیچیده اند و باید مدل‌سازی یشان کرد. اصطکاک - مجموعه باید آن قدر کم باشد که حرکت دادن - مهره‌ها به‌ساده‌گی ممکن باشد. هم‌چنین باید کاری می‌کردیم که این بازی امکانات - ریاضی ی زیاد ی داشته باشد، بی آن که مرتباً لازم باشد حرف‌ها ی جدید ی

وارد کرد یا حرف‌ها را به هم زد.“

برینگز و رمسی از بعضی ویژگی‌ها ی بازی‌ها ی حرفی ی دیگر ناراضی بودند و به همین علت تصمیم گرفتند بَلَنک را ابداع کنند تا این کاستی‌ها را نداشته باشد. برینگز به فیزیکس وب [5] گفت: ”مثلاً سُکَرِیل خوب است، اما اگر بیش از دو نفر بازی کنند خسته کننده می‌شود. راه بردی در کار نیست، چون نمی‌شود کاری کرد که بر بازی‌کن‌ها ی دیگر اثر داشته باشد. ضمناً می‌خواستیم استفاده از همه ی کلمه‌ها ی لغت‌نامه ممکن باشد نه فقط کلمه‌ها ی هفت یا هشت حرفی.“

آن‌ها امیدوارند هم فیزیک‌پیشه‌ها و هم غیرفیزیک‌پیشه‌ها از این بازی خوش‌شان بیاید. برینگز می‌گوید: ”بازی را چنان طرح کردیم که خود مان خوش مان بیاید، پس این بازی باید دیگران ی را هم که زمینه ی مشابه ی دارند جذب کند. کلمه‌ها یی با هر طول ی را می‌شود به کار برد. پس هر کس ی می‌تواند با همه ی کلمه‌ها ی جالب ی که در زمینه ی علمی ی خود اش به کار می‌رود بازی کند.“

[1] Scrabble

[2] Blank

[3] Andy Briggs

[4] Angela Ramsay

[5] PhysicsWeb