

تست
سواد!

تله‌پاتی TELEPATHY

وقتی
مغزها
اتصال
می‌کنند

باسواد
یا
بی‌سواد
مستعد بازی هستید



هرچی تو مغزته

تله‌پاتی کن!

TELEPATHY



مشخصات بازی

زمان
۳۰ دقیقه



گروه سنی
+۱۵ سال



تعداد بازیکنان

۴ تا ۸ نفر



محتویات بازی

- صفحه‌ی بازی
- ۳۵ کارت
- ۴ جفت مهره
- ۲ تاس
- لیوان مخصوص ریختن تاس
- یک دفترچه
- بروشور بازی



چیدمان بازی

بازیکنان به تیم‌های دو نفره تقسیم می‌شوند و هر نفر یک کاغذ و قلم برمی‌دارد. هر تیم یک رنگ را انتخاب کرده و مهره‌هایشان را دو طرف صفحه‌ی بازی قرار می‌دهند. کارت‌ها کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند و تاس‌ها هم، داخل لیوان. همه چیز آماده است!

دستور بازی

شما و هم‌تیمی‌تان در تله‌پاتی باید تا حد امکان مثل هم فکر کنید و سعی کنید بیشترین تعداد کلمات یکسان را با هم داشته باشید. در هر دور بازی، اول یک عضو از هر تیم انتخاب می‌شود که با هم می‌شوند «اعضای فعال»؛ یعنی تاس‌ها در اختیار آن‌هاست. تاس‌ها را داخل لیوان تکان می‌دهید تا یک عدد و یک رنگ مشخص شود. رنگ نشان‌دهنده‌ی موضوعی است که از روی کارت باید بخوانید و به همه اعلام می‌شود، ولی عدد را فقط اعضای فعال باید بدانند. این عدد، تعداد جواب‌های مشترکی که برای بردن آن دست نیاز دارید را نشان می‌دهد. حالا یکی از اعضای فعال یک کارت برمی‌دارد و موضوع متناسب با رنگ تاس را می‌خواند؛ مثلاً: حیوانات جنگلی، میوه‌های گرد، انواع پیتزا، اسم فیلم‌های ترسناک و ...

با گفتن «شروع!»، همه به طور همزمان شروع می‌کنند به نوشتن هر تعداد جواب مناسب که می‌دانند. هر کدام از بازیکنان فعال به محض اینکه احتمال دادند هم‌تیمی‌شان همان تعداد جواب مشابه که لازم است را نوشته، سریع اعلام کرده و بقیه را متوقف می‌کنند. حالا وقت امتیازدهی است! در این مرحله هم‌تیمی‌ها کلماتشان را با هم مقایسه می‌کنند و امتیازها به این صورت محاسبه می‌شود:

تیمی که اعلام توقف کرده: اگر به تعداد جواب‌های مشابه لازم (یا بیشتر) رسیده بودند، علاوه بر اینکه به تعداد آنها امتیاز می‌گیرند، ۳ امتیاز اضافه هم بابت اعلام توقف می‌گیرند. اما اگر به تعداد لازم نرسیده باشند، هیچ امتیازی نمی‌گیرند، حتی اگر تعدادی جواب مشابه نوشته باشند.

بقیه‌ی تیم‌ها: به ازای هر جواب مشابه ۱ امتیاز می‌گیرند.

حالا بازیکنان فعال این دور، براساس امتیازهای گرفته‌شده، مهره‌هایشان را روی صفحه‌ی بازی جلو می‌برند. برای دور بعدی، اعضای فعال جدید انتخاب می‌شوند (می‌توانند از نفرات قبلی هم باشند) و بازی به همین شکل ادامه پیدا می‌کند.



حواستان باشد که

اگر مهره‌ی یکی از بازیکنان به وسط صفحه رسید، از این بعد فقط مهره‌ی هم‌تیمی‌اش حرکت می‌کند (هر کدام که امتیاز بگیرند، مهره‌ی بازیکنی حرکت می‌کند که هنوز به وسط نرسیده).

پایان بازی

بازی زمانی تمام می‌شود که یکی از تیم‌ها هر دو مهره‌ی خود را به وسط صفحه‌ی بازی (خط پایان) برسانند، و این تیم برنده است. مهم‌ترین تکنیک در این بازی، پیدا کردن زمان درست اعلام توقف است. آگه خیلی زود بگین، ممکنه هم‌تیمی‌تون به تعداد جواب لازم نرسیده باشه و امتیاز از دست بدین. آگه هم خیلی دیر اقدام کنین، این فرصت رو به تیم‌های دیگه میدین!

راستی!

لازم نیست که موارد دقیقاً مثل هم باشند. مثلاً «خانه» و «منزل» یا «کاسه» و «پیاله» را یکسان در نظر بگیرید. اما جواب‌ها از نظر مفهوم باید یکسان باشند. مثلاً «گیلاس» و «میوه» یکی نیستند!

جواب‌ها را نصفه نیمه ننویسید! درست است که باید سرعت عمل داشته باشید، ولی طوری بنویسید که قابل تشخیص باشد.

بعد از چند بار بازی، خودتان می‌توانید قوانین مشابهی برای جلوگیری از جرزنی وضع کنید!

۰۲۱-۶۳۵۶۱

@zingobazi

zingobazi

www.zingobazi.com

زیگوبازی

کارخونی بازی‌های باحال!