

هر بازیکن در هر دور فقط اجازه دارد یک کارت بردارد.

در هر دور اگر کارت را درست برداشتید، آن را مقابلتان در یک ستون قرار بدهید.

روی هر کدام از کارت‌ها یک تصویر هیولا و گوشه‌ی پایینی یک، دو یا سه دونات داریم.

اگر چند کارت روی زمین با ترکیبی که تاس‌ها نشان می‌دهند هماهنگ بود، بهتر است حواستان باشد کارتی را

بردارید که تعداد دونات بیشتری دارد. چون در آخر بازی امتیاز هر بازیکن برابر مجموع تعداد دونات کارت‌هایی است که برداشته است.



دستور بازی

نفر اول هر دو تاس را با هم می‌ریزد و بازی شروع می‌شود. یکی از تاس‌ها عددی بین صفر تا پنج را نشان می‌دهد و تاس دیگر، اعضای بدن هیولا مثل چشم، دست و پا! حالا همه باید هیولایی را که ترکیب دو تاس نشان می‌دهد، پیدا کنند. مثلاً در شکل زیر یک تاس عدد چهار و تاس دیگر شکل دست را نشان می‌دهد، یعنی باید هیولایی را انتخاب کنیم که ۴ دست دارد!

(یعنی این کارت) ←



اجزای بازی

- ۵۵ کارت هیولا
- ۱ نشان پوچ
- ۲ عدد تاس

مشخصات بازی

- تعداد: ۲ تا ۶ نفر
- سن: +۸ سال
- زمان: ۳۰+ دقیقه

چیدمان بازی

نشان پوچ را می‌گذارید وسط! کارت‌های هیولا را حسابی بُر می‌زنید و بعد ۱۰ تا از کارت‌ها را به رو (جوری که تصویر کارت دیده شود) دورتادور نشان پوچ می‌چینید. کارت‌های باقی‌مانده را هم به پشت می‌گذارید یک گوشه و به همین سادگی آماده‌ی بازی می‌شوید.



HA-YALO هیاو



پایان بازی

به محض اینکه ستون کارت‌ها خالی شد بازی تمام می‌شود. بازیکنان باید کارت‌های مانده روی زمین را رها کنند و امتیازها را بشمارند. برای شمردن امتیازها بازیکن‌ها باید تعداد دونا‌های روی کارت‌ها را جمع کنند. بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی است. اگر امتیاز دو بازیکن برابر شد، بازیکنی که تعداد بیشتری کارت داشته باشد برنده است. اگر تعداد کارت‌های دو بازیکن مساوی شد، هر دو برنده‌ی بازی هستند.

زیگوبازی

کارخونه‌ی بازی‌های باحال!

۰۲۱-۶۳۵۶۱

@zingobazi

zingobazi

www.zingobazi.com



نشان پوچ

اگر هیچ کارت مناسبی برای تاس‌ها پیدا نشد، اولین نفری که نشان پوچ را برمی‌دارد اجازه دارد یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها بردارد و به عنوان امتیاز پیش خودش نگه دارد و نشان پوچ را سر جای‌اش بگذارد. بعد از آن باید ۱۰ کارت از دسته‌ی کارت‌ها به روی زمین اضافه کند و بازی را ادامه دهد.



کارت اشتباه

اگر بازیکن موقع بازی، کارت هیولا یا نشان پوچ را اشتباه بردارد، باید یک کارت از ستون امتیازش برگرداند (کارت رویی) و آن را زیر دسته‌ی کارت‌ها بگذارد. اگر هم کارتی در دست نداشته باشد، با خیال راحت می‌تواند اشتباه کند.