

کشتی رو پذارین وسط میژ ... و ... یفرمایین، پازی رو شروع کنین

محتویات چعبه پازی: یک کشتی چوبی شامل ۱۰ قطعه، ۴۰ تا کارت بازی در ۴ رنگ مختلف، ۳۲ تا مهره چوبی مختلف (۴ سری از ۸ تا ۲۰ تا پایه موج).

هر بازیکن، مجموعه‌ی کارت‌های به رنگ مشخص را بر میداره، به اضافه‌ی ۸ مهره چوبی مختلف می‌چیندشون جلوی روی خودش به شکلی که همه بتونن ببینن ... در بازی دونفره، هر بازیکن، دو سری از مهره‌های چوبی بر میداره.

چگونگی پازی

پازی پا کارت‌ها - تعیین ناخدا: قبل از شروع دوره اول بازی، مُسن‌ترین بازیکن "ناخدا" می‌شه ... در شروع هر دور از بازی، هر بازیکن، یکی از کارت‌های خودش رو انتخاب می‌کنه و به پشت، میداره روی میز، جلوی روی خودش، بعدش، همه‌ی بازیکن‌ها هم زمان کارت‌هاشون رو رو می‌کنن. بازیکنی که بالاترین کارت رو آورده اولین نفری میشه که محموله‌ش (مهره چوبی) رو سوار کشتی میکنه و بعدش، نوبت به بازیکنی می‌رسه که بالاترین کارت بعدی رو آورده. اگه چند تا بازیکن، عدد‌های مساوی داشته باشن، ناخدا تصمیم میگیره که بازیکن‌ها به چه ترتیبی بازی کنن... بعد از این که همه‌ی بازیکن‌ها نوبت شون رو بازی کردن به دور بازی تموم میشه ... کارت‌های بازی شده، سر جاشون باقی می‌مونن و دیگه به بازی برنمیگرده، و برای هر بازیکن، در طول بازی فقط به بار مورد استفاده قرار می‌گیره... نوبت تون که میشه، یکی از مهره‌های چوبی تون رو انتخاب می‌کنین و میدارینش توی کشتی... عدد روی کارت بازی شده نشون می‌ده که مهره‌ی چوبی رو توی کدوم قسمت از کشتی باید بذارین... اگه قسمتی از بازوی دکل باشه (۵ تا ۱۰) و دست کم به مهره‌ی چوبی دیگه هم، از قبل، اون جا بوده باشه، اون وقت شما اجازه دارین ۲ تا مهره تون رو اون قسمت سوار کنین، یکی بعد از دیگری! قبل از ادامه دادن نوبت تون، باید اعلام کنین که به مهره می‌خواین بار بزین یا ۲ تا ... و دیگه در طول نوبت تون، نمی‌تونین تصمیم تون رو عوض کنین! اگه در حین اولین تلاش تون برای بار زدن، مهره از کشتی بیفته پایین، دیگه نمی‌تونین برای بار زدن دومین مهره هم تلاش کنین! به عنوان بازیکنی که الان نوبتشه اگه مهره از کشتی بیفته پایین، نوبت تون بلافاصله تموم میشه! باید سعی کنین هر مهره‌ای رو که می‌افته، بگیرین! هر مهره‌ای که بتونین بگیرین (با یک یا دو دست)، از بازی بیرون گذاشته می‌شه، هر کدوم از مهره‌های سقوط کرده‌ای رو که نتونستین بگیرین بذارین جلوی روی خودتون و باید اون‌ها رو بعداً در طول بازی، دوباره سوار کشتی کنین! اگه فقط همون مهره‌ای که داشتن بار می‌زدین سقوط کرده بگیرین، باید بذارینش جلوی روی خودتون و باز نوبت‌های بعدی، بذارینش توی کشتی.

قوانین سوار کردن پار د رکشتی: هر مهره‌ی چوبی انتخاب شده‌ای می‌تونه با استفاده از یک دست یا هر دو دست روی کشتی گذاشته بشه. مهره میتونه از کنارهای کشتی بیرون برنه، ولی نمیتونه توی قسمت‌های دیگه‌ی کشتی (بجز قسمت‌هایی که کارت تعیین می‌کنه) بره. بازیکن، در هنگام بار زدن، اجازه نداره مهره‌های چوبی‌ای رو که از قبل وجود دارن، با دست لمس کنه ولی می‌تونه به کمک همون مهره‌ای که داره سوار کشتی می‌کنه، این‌ور اون‌ور کنه.

هدف پازی: اولین بازیکنی که بتونه همه‌ی ۸ مهره‌ی چوبی رو سوار کشتی بکنه، برنده بازی میشه ...

باهم باشیم ، برنده باشیم

چیدمان شروع بازی

- (A) ۲۲ پایه ی موج رو تا کنین و بذارین شون داخل جعبه بازی ...
- (B) حلقه پلاستیکی رو بذارین روی حفره ای که در قسمت بالایی موج ها به وجود آمده
- (C) مفصل آلگنگی رو بذارین روی حلقه پلاستیکی، طوری که گوی اش، داخل حفره معلق شه و دوتا میله ی کوچکش، توی شیارهای دور حلقه پلاستیکی قرار بگیرین
- (D) دکل کشتی رو از بالا، توی بدنه ی کشتی فرو کنین
- (E) یه دونه میله ی کوچک فرو کنین توی پایین ترین حفره ی روی دکل کشتی.
- (F) پایین ترین بازوی دکل رو (که با عدد های ۵ و ۶ که روش نوشته شده، مشخص میشه) روی این میله ی کوچک بذارین و برای بازوی وسط (عدد های ۷ و ۸) بازوی بالایی عدد های ۹ و ۱۰ هم تکرار کنین.



یـزد، بلوار پاکـنژاد، خیابان هزاردرخت

ساختمان پردیس علوم انسانی و هنر- واحد 7