

رنگارنگ

داستان بازی:

بازیکنان نقش جادوگرانی را ایفا می کنند که تکه های نقشه ای سحر آمیز را به حرکت در می آورند تا مشخص کنند دشمنان از دریا حمله می کنند یا خشکی. در انتها پس از کامل شدن نقشه با مقایسه بین بزرگترین دریا و بزرگترین خشکی، نظر درست (برنده) مشخص می شود.

چینش اولیه:

در ابتدا بازیکنان نقش خود را تعیین می کنند: جادوگر دریا یا جادوگر خشکی.

سپس کاشی دارای طرح قطب نمای جادویی، در جهت دلخواه بین دو بازیکن قرار داده می شود.

باقی کاشی ها بر می خورند و در یک ستون روی یک دیگر به رو قرار داده می شوند، به طوری که فقط کاشی اول در معرض دید باشد.

روش بازی:

یک بازیکن بازی را شروع کرده و سپس به نوبت بازی ادامه می یابد، در هر نوبت بازیکنان مجاز به انجام یکی از دو حرکت زیر هستند:

• **گردش:** یکی از کاشی ها ۹۰ درجه در جهت ساعتگرد، گردانده می شود.

مهم: اگر یکی از بازیکنان از حرکت گردش استفاده کند و در نوبت بعدی بازیکن دیگر نیز از گردش استفاده کند، بازیکن اول در نوبت جدید خود، نمی تواند حرکت گردش را انتخاب کند.

• **قرار دادن کاشی:** اولین کاشی دسته برداشته می شود و در جهت و جایگاه دلخواه (به شکلی که کاملاً موازی و چسبیده به یکی از کاشی های روی میز باشد) قرار داده می شود.

محدودیتی برای قرار گرفتن دریاها و خشکی ها در کنار یکدیگر وجود ندارد، ولی مهم است که نقشه در انتها به شکل یک مربع 3×3 باشد، بنابراین قرار دادن کاشی چهارم در هر ضلعی ممنوع است.

پایان بازی:

بازی به محض قرار گرفتن آخرین کاشی به پایان می رسد. پس از آن، تعداد کاشی های سازنده بزرگترین خشکی متصل و بزرگترین دریای متصل به یکدیگر، شمارش و مقایسه می شوند (مثال پشت این کاشی را ببینید). اتصال به صورت مورب به حساب نمی آید و ملاک فقط

پس دو کاشی از اضلاع است. در صورت تساوی، کسی که آخرین کاشی را قرار داده است بازی را می بازد.