



**DOPPELT SO CLEVER**

DOPPELT SO CLEVER

# تاس چیں



## هدف بازی

بازیکنان باید بتوانند با دقت و مهارت تاس های مناسب را برای گرفتن امتیاز در قسمت های رنگی بر گه ی امتیاز خود انتخاب کنند. تاس ها باید با استراتژی و به گونه ای انتخاب شوند که در نوبت های بعدی هم انتخاب های گوناگون و مناسبی داشته باشید. همچنین باید به انتخاب های دیگر بازیکنان هم توجه داشته باشید. در انتهای بازی برنده کسی است که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد. این بازی شامل نسخه ی ۱ و نسخه ی ۲ می باشد و در قسمت بالای بر گه ی امتیاز شمار ، شماره ی نسخه نوشته شده است. در آموزش بازی ، قسمت هایی که فقط مربوط به یکی از نسخه ها می شود با ذکر شماره ی نسخه مشخص شده است. اگر میخواهید چند نفره بازی کنید ، همه ی بازیکنان باید از یک نسخه ی یکسان استفاده کنند.

## آماده سازی و روند بازی

هر بازیکن، یک «صفحه ی امتیازشمار» دریافت می کند. «آغازکننده ی بازی» را -به شکل توافقی- تعیین کرده و هر «۶ تاس» را به او بدهید. بازی یک و دو نفره، در ۶ دور، بازی سه نفره، در ۵ دور و بازی چهار نفره، در ۴ دور انجام می شود. هر بازیکن، در هر دور، یک بار «تاسور» خواهد بود. همان طور که در «ردیف دور-شمار» در صفحه ی امتیازشمار نشان داده شده است ، در آغاز هر یک از ۴ دور نخست، هر بازیکن، یک «امتیاز ویژه» دریافت می کند.



+1



?



X

6

در نسخه ی ۱ ، بازیکنان در دور چهارم، یکی از ۲ امتیاز ویژه‌ی ممکن را انتخاب می‌کنند.

## صفحه‌ی امتیاز شمار

صفحه‌ی امتیاز شمار، دارای ۵ ناحیه‌ی رنگی، است. بازیکنان، به‌ازای هر تاسی که انتخاب می‌کنند، یک خانه از صفحه‌ی امتیاز شمار را که هم رنگ تاس انتخابی است، علامت زده یا عددی را می‌نویسند.

در سمت چپ ۳ ناحیه‌ی آبی، سبز و صورتی، یک پیکان (فلش) سیاه رنگ دیده می‌شود. برای وارد کردن اعداد در این ناحیه‌ها باید از خانه‌های منتهای پیکان سمت چپ شروع کرده و بدون این‌که خانه‌ای را خالی بگذارید، به ترتیب به سمت راست بیایید! در ناحیه‌های نارنجی و زرد، می‌توانید اعداد را به هر ترتیبی که خواستید، علامت برنید!

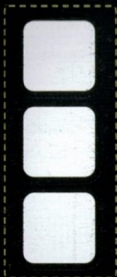


## تاسور

«تاسور»، در نوبت خود:

۱ تاس ها را می ریزد.

۲ یکی از ۶ تاس را انتخاب کرده و -بدون آن که وجه اش را تغییر بدهد- در یکی از (۳ جای مخصوص) در صفحه ی امتیازشمار خود -بالا، سمت چپ- می گذارد.



۳ «نتیجه» را در قسمت هم رنگ با تاس انتخاب شده در صفحه ی امتیازشمار وارد می کند: بازیکن باید -با توجه به عدد (نتیجه ی) و رنگ «تاس انتخابی» اش- عددی مشابه را در «ناحیه ی رنگی» هم رنگ تاس انتخابی در صفحه ی امتیازشمار خود علامت بزند یا یادداشت کند. تاس بنفش خنثی است و می تواند به جای هر رنگی مورد استفاده قرار گیرد.

۴ همه ی تاس هایی را که عددشان (نتیجه شان) کم تر از عدد تاس انتخابی اش هستند، بدون اینکه اعدادشان عوض شود به کنار منتقل می کند (می توانید از در جعبه ی بازی برای این تاس ها استفاده کنید). اگر تاس انتخابی، کوچک ترین تاس باشد، بالطبع هیچ تاسی به در جعبه ی بازی منتقل نخواهد شد!



## DOPPELT SO CLEVER

تاس‌هایی که به در جعبه‌ی بازی منتقل می‌شوند، دیگر نمی‌توانند مورد استفاده‌ی «تاسور» قرار بگیرند.  
(استثناء: عملیات).

۵ دوباره تاس می‌ریزد... و مراحل ۱ تا ۴ را با تاس‌های باقی‌مانده تکرار می‌کند...

۶ سه باره تاس می‌ریزد... و مراحل ۱ تا ۴ را با تاس‌های باقی‌مانده تکرار می‌کند و همه‌ی تاس‌های باقی‌مانده را - که روی صفحه‌ی امتیازشمارش ننشسته‌اند - به در جعبه‌ی بازی منتقل می‌کند. ممکن است که تاسور، بسته به نوع بازی و انتخاب تاس‌اش، کمتر از ۳ بار تاس بریزد و روی صفحه‌ی امتیازشمارش کمتر از ۳ تاس باقی بماند (البته بهتر است از چنین حالتی پرهیز کنید)!

### مهم

ممکن است تاسور تاسی با بالاترین عدد را در دور اول انتخاب کند، در این صورت همه‌ی تاس‌هایی که از آن کمتر هستند (یعنی دیگر تاس‌های موجود در بازی) به در جعبه‌ی بازی منتقل می‌شوند و در نتیجه تاسور کمتر از ۳ بار در نوبت خودش تاس می‌ریزد.

مثال:

۱) سارا تاسور است و در ابتدای نوبتش تاس‌هایش را می‌ریزد و نتیجه به این صورت می‌شود:

سبز: ۵



زرد: ۵



بنفش: ۴



صورتی: ۳



نارنجی: ۳



آبی: ۱



(۲) او تاس صورتی را انتخاب می کند ، آن را در یک قسمت خالی از جای مخصوص تاس ها در بالای برگه ی امتیازش قرار می دهد و عدد ۳ را در اولین مربع خالی در قسمت صورتی برگه اش یادداشت می کند.

(۳) او تاس هایی با عدد کمتر از ۳ را به در جعبه ی بازی منتقل می کند (یعنی فقط تاس آبی)

(۴) نوبت دوم خود را با ۴ تاس باقی مانده بازی می کند و آن هارا میریزد. نتیجه به این صورت می شود :



بنفش: ۴



سبز: ۴



زرد: ۳



نارنجی: ۳

(۵) او تاس خنثی بنفش را انتخاب می کند و به جای تاس صورتی بازی میکند و در اولین خانه ی خالی قسمت صورتی ، عدد ۴ را می نویسد. سپس تاس بنفش را در یک قسمت خالی دیگر از جای مخصوص تاس ها در بالای برگه ی امتیازاتش قرار می دهد.

(۶) ما بقی تاس ها با عدد کمتر از ۴ را به در جعبه ی بازی منتقل می کند (یعنی نارنجی ، زرد)

(۷) برای بار سوم ، او فقط تاس سبز را در اختیار دارد و آن را میریزد و نتیجه ی تاس سبز ۳ می شود ، سپس تاس سبز را در آخرین قسمت خالی از جای مخصوص تاس ها قرار می دهد. سپس عدد ۳ را در قسمت سبز برگه ی امتیازاتش وارد می کند.



### ● تاس جمع‌کن‌ها

بعد از آن که «تاسور»، نوبت‌آش را تمام کرد، بقیه‌ی بازیکنان، به نوبت:

۱) یکی از تاس‌های داخل در جعبه‌ی بازی را انتخاب می‌کنند. اگر یکی از «تاس جمع‌کن‌ها» به هیچ‌وجه نتواند از هیچ‌کدام از تاس‌های داخل در جعبه‌ی بازی استفاده کند، باید یکی از تاس‌های برگه‌ی امتیازشمار «تاسور» را انتخاب کند!

۲) بر اساس تاس انتخابی‌شان، ناحیه‌ی مربوطه که هم‌رنگ تاس انتخاب شده است را در صفحه‌ی امتیازشمار خود علامت می‌زنند. چند بازیکن می‌توانند یک تاس مشابه را انتخاب کنند.

۳) بازیکن سمت چپ تاسور، تاسور دور بعد می‌شود! وقتی که همه‌ی بازیکنان یک بار تاسور شدند و همه‌ی تاس جمع‌کن‌ها نیز نوبت‌شان را بازی کردند، آن دور بازی به پایان می‌رسد.

### ● نحوه وارد کردن اعداد تاس‌ها در قسمت‌های رنگی

#### زرد

(نسخه ۱): تاس‌های زرد، در این ناحیه ثبت می‌شوند. کافی است عدد تاس انتخابی را در این ناحیه ضربدر بنزید. البته هر عدد در این ناحیه ۲ بار (در ۲ خانه) نوشته شده و شما به ازای هر تاس فقط می‌توانید یکی از این اعداد (خانه‌ها) را ضربدر بنزید. خانه‌ها را می‌توانید به هر ترتیبی که خواستید، ضربدر بنزید. وقتی که یکی از ستون‌ها به طور کامل ضربدر خورد، بازیکن به اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در پایین ستون - که در داخل ستاره نوشته شده است - امتیاز می‌گیرد. امتیازات ویژه نیز با ضربدر خوردن تمام اعداد داخل یک سطر بدست می‌آیند.



X ها در یکی از قطر های قسمت زرد ، ضربدر نمی خورند.  
 (نسخه ۲): تاس های زرد، در این ناحیه ثبت می شوند. بار اول، باید دور عدد خط بکشید. بار دوم، باید روی آش ضربدر بزنید. وقتی دور همی اعداد یک ردیف یا یک ستون، خط کشیده شد، با توجه به جهت فلش زیر آن ، امتیاز ویژه متناسب را به دست می آورید (بخش امتیازات ویژه را ببینید). در پایان بازی، شما فقط به ازای تعداد خانه های ضربدر-خورده، امتیاز دریافت می کنید. مقدار امتیازات کسب شده را در بالای ناحیه ی زرد ببینید. (مثلا با ۴ خانه ی ضربدر خورده ، ۳۶ امتیاز دریافت می کنید.)

## نارنجی

(نسخه ۱): در این ناحیه نیز مثل ناحیه ی زرد، خانه ها را می توانید به هر ترتیبی که خواستید، ضربدر بزنید. اگر بازیکن تاس نارنجی را انتخاب کند، عدد تاس بنفش را نیز به آن اضافه می کند (بدون توجه به این که تاس بنفش در کجا قرار دارد، چه در صفحه ی یکی از بازیکنان، چه درون در جعبه ی بازی و بدون توجه به این که بازیکن، تاسور است یا تاس جمع کن). عکس این امر نیز صادق است: اگر بازیکن، تاس بنفش آزاد را به عنوان یک تاس نارنجی به کار بگیرد، عدد تاس نارنجی را نیز به آن اضافه خواهد کرد. بازیکنان نمی توانند برای ضرب در زدن خانه ای در این ناحیه، از عدد فقط یک تاس استفاده کنند. اگر تاسور در یک نوبت، تاس نارنجی و در نوبتی دیگر، تاس بنفش را انتخاب کند، بالقوه می تواند ۲ خانه ی نارنجی را در یک نوبت علامت بزند.

در پایان، بازیکنان تعداد خانه هایی را که در ناحیه ی نارنجی علامت زده شده را حساب می کنند. جدول امتیازی که در بالای ناحیه ی نارنجی ترسیم شده، نشان می دهد که بازیکن، برای ناحیه ی نارنجی آش، چند امتیاز دریافت خواهد کرد.  
 (مثلا با ضربدر زدن ۹ خانه ، ۳۷ امتیاز دریافت می شود.)

با کامل کردن هر سطر یا ستون ، امتیاز ویژه مربوط به آن که با جهت فلش مربوطه مشخص شده است ، بدست می آید.

(نسخه ۲): با انتخاب تاس نارنجی و با توجه به عدد (نتیجه‌ی) آن، می‌توانید نتیجه‌ی هر یک از تاس‌های کوچک‌تر از آن را در ناحیه‌ی مربوطه ضربدر بنزید. دقت کنید که در این ناحیه، ۴ سطر وجود دارد که رنگ هر سطر با دیگری متفاوت است (زرد، آبی، سبز، صورتی). (خود رنگ نارنجی، «آزاد» است و می‌تواند به‌جای هر تاسی به کار برود.)

مثال: تاس‌های شما به این شکل نشست‌اند: صورتی (۶) ، نارنجی (۴) ، سبز (۴) ، زرد (۳) ، آبی (۲) و بنفش (۱) و شما تصمیم گرفته‌اید تاس نارنجی را انتخاب کنید. با این انتخاب، شما می‌توانید زرد-۳ و آبی-۲ را نیز علامت بنزید. از آن‌جا که بنفش و نارنجی هر دو «آزاد» هستند، می‌توانید ۱ (بنفش) یا ۴ (نارنجی) از هر رنگی را نیز علامت بنزید. در پایان بازی، شما به‌ازای تعداد ستون‌هایی که کامل ضربدر خورده‌اند، امتیاز دریافت می‌کنید مقدار امتیازات کسب‌شده را در پایین ناحیه‌ی نارنجی ببینید. (مثلاً با کامل کردن ۵ ستون، ۱۶ امتیاز دریافت می‌کنید)

با کامل کردن هر ستون، امتیاز ویژه مربوط به آن که در بالای ستون مشخص شده است، بدست می‌آید.

### آبی

(نسخه ۱): از خانه‌ی خالی منتهای سمت چپ شروع کنید و به راست بیاوید. هیچ خانه‌ی ای نباید خالی بماند. عدد تاس انتخابی، باید مساوی یا بزرگ‌تر از عدد نوشته‌شده در آن خانه باشد. اگر تاس آبی کمتر از عدد نوشته‌شده در قسمت مورد نظر باشد، در این نوبت نمی‌توان از آن استفاده کرد.

در پایان بازی، به‌اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در بالای آخرین خانه‌ی پُر شده، امتیاز کسب می‌کنید! (مثلاً با پُر کردن آخرین خانه‌ی آبی، ۶۶ امتیاز از این ناحیه دریافت می‌کنید.)

با پُر کردن هر خانه‌ی که علامت یک امتیاز ویژه در پایین آن وجود دارد، بلافاصله آن امتیاز دریافت می‌شود.

(نسخه ۲): از خانه‌ی خالی منتهایا الیه سمت چپ شروع کنید. برای ثبت عدد (نتیجه‌ی) تاس آبی را با رنگ بنفش جمع کرده ، عدد مورد نظر باید مساوی یا کوچک‌تر از عدد قبلی (عدد سمت چپ خود) باشد. در پایان بازی، به‌اندازه‌ی عدد نوشته‌شده در بالای آخرین خانه‌ی پُر شده، امتیاز کسب می‌کنید! (مثلاً با پر کردن آخرین خانه‌ی آبی ، ۷۸ امتیاز از این ناحیه دریافت می‌کنید.)

با پر کردن هر خانه‌ای که علامت یک امتیاز ویژه در پایین آن وجود دارد ، بلافاصله آن امتیاز دریافت می‌شود.

### سبز

(نسخه ۱): از خانه‌ی خالی منتهایا الیه سمت چپ شروع کنید و به راست بیاید. هیچ خانه‌ای نباید خالی بماند. در هر خانه، عدد تاس انتخابی را یادداشت می‌کنید. در این ناحیه، شرط یا محدودیتی وجود ندارد ولی بعضی خانه‌ها دارای ضرایبی هستند که نتیجه‌ی تاس شما را ۲ یا ۳ برابر می‌کنند. در پایان بازی، مجموع اعداد نوشته شده در این ناحیه ، امتیاز شما در این ناحیه خواهد بود.

با پر کردن هر خانه‌ای که علامت یک امتیاز ویژه در پایین آن وجود دارد ، بلافاصله آن امتیاز دریافت می‌شود.

(نسخه ۲): از خانه‌ی خالی منتهایا الیه سمت چپ شروع کنید. برای ثبت عدد ها هیچ محدودیتی وجود ندارد، فقط در خانه‌ها ضرایبی برای افزایش دادن عددها وجود دارد که باید عدد تاس سبز در آن‌ها ضرب و سپس نوشته شوند. امتیازات مربوطه را با کم کردن عدد سمت راست علامت «منها» از عدد سمت چپ آن، محاسبه کنید و سپس در ستاره‌ی بالای علامت منهای مربوطه یادداشت کنید. اگر عدد سمت راست بزرگ‌تر باشد، امتیاز منفی دریافت خواهید کرد! برای دریافت امتیاز، حتماً

باید در سمت چپ و راست علامت «منها»، عددهایی داشته باشید! در پایان بازی، مجموع امتیازاتی را که در ستاره ها ثبت کرده‌اید، محاسبه کنید. با پر کردن هر خانه ای که علامت یک امتیاز ویژه در پایین آن وجود دارد، بلافاصله آن امتیاز دریافت می شود.

### صورتی

(نسخه ۱): از خانه‌ی خالی منتهای الیه سمت چپ شروع کنید و به راست بیاوید. هیچ خانه ای نباید خالی بماند. برای ثبت عدد (نتیجه‌ی) تاس، عدد مورد نظر باید بزرگتر از عدد قبلی (عدد سمت چپ خود) باشد. البته یک استثناء وجود دارد: اگر عدد ۶ را در خانه‌ای نوشتید، بعد از آن می‌توانید هر عددی را بنویسید. مثلاً:  $۳ > ۶ > ۵ > ۲$  (۳ بعد از ۶ قابل قبول است)

با پر کردن هر خانه ای که علامت یک امتیاز ویژه در پایین آن وجود دارد، بلافاصله آن امتیاز دریافت می شود. در پایان بازی برای امتیاز این بخش، مجموع عددهایی را که در این ناحیه ثبت کرده‌اید را محاسبه کنید.

(نسخه ۲): از خانه‌ی خالی منتهای الیه سمت چپ شروع کنید و اعداد را به ترتیب وارد کنید. برای دریافت امتیاز ویژه‌ی مربوطه، باید تاس انتخابی، مساوی یا بزرگتر از عدد نوشته‌شده در خانه‌ی خود باشد (بالتبع برای خانه‌های خالی، شرطی در کار نیست) البته بدون توجه به شرط هم می‌توانید اعداد را در خانه‌ها ثبت کنید ولی باید بی‌خیال امتیازات ویژه‌ی مربوطه شوید! در پایان بازی برای امتیاز این بخش، مجموع عددهایی را که در این ناحیه ثبت کرده‌اید را محاسبه کنید.

## عملیات‌ها و امتیازات ویژه



وقتی عملیاتی به دست می‌آورید، دور نشان‌گر آن (دایره) عملیات در محوطه‌ی مربوطه خط بکشید. یک دایره که دورش خط‌کشی شده - در ردیف عملیات‌ها- یعنی عملیات در اختیار شماست و می‌توانید آن را اجرایی کنید! پس از انجام هر عملیات، روی آن ضربه‌در بزنید!

مجبور نیستید عملیات‌هایی را که به دست می‌آورید، فوراً انجام بدهید! می‌توانید در هر نوبت، هر تعداد عملیاتی را که دوست دارید، انجام بدهید! کسب هر امتیاز ویژه می‌تواند منجر به کسب امتیازات ویژه‌ی دیگری شود. ضمناً شما با خط کشیدن دور آخرین خانه‌ی هر ردیف عملیات، یک امتیاز ویژه نیز بدست می‌کنید. (نسخه ۲)

### تاس ریختن دوباره



همه‌ی تاس‌هایی را که ریخته‌اید، دوباره بریزید! این عملیات را فقط تاسور می‌تواند انجام بدهد. این عملیات را فقط با تاس‌هایی که هم اکنون برای ریختن در اختیار دارید می‌توانید اجرا کنید و تاس‌هایی را که داخل در جعبه‌ی بازی یا روی صفحه‌ی امتیازشمارتان هستند، نمی‌توانید دوباره بریزید!

### یکی به دو!



یکی از ۶ تاس را دوباره استفاده کنید! (مهم نیست که تاس انتخابی کجا باشد. هم داخل در جعبه بازی قابل قبول است و هم روی صفحه‌ی امتیاز شمار تاسور) این عملیات باید پس از آن که همه‌ی بازیکنان (تاسور و تاس‌جمع‌کن‌ها)، یک تاس را انتخاب کردند، انجام شود. می‌توانید هر یک از تاس‌هایی را که در نوبت‌تان استفاده کرده‌اید، دوباره استفاده کنید. می‌توانید از چندین عملیات «یکی به دو» در یک نوبت استفاده کنید ولی در هر نوبت، به ازای هر تاس فقط یک بار. این عملیات را هم تاسور و هم تاس‌جمع‌کن‌ها می‌توانند انجام بدهند.



## مثال

(نسخه ۲): تاسور ۳ تاس را انتخاب کرده و روی صفحه ی امتیاز شمارش قرار داده است (صورتی: ۳، بنفش: ۴، سبز: ۳).  
 داخل در جعبه بازی به صورت زرد: ۳، نارنجی: ۳، آبی: ۱ می باشد.)  
 او همچنان می تواند ۲ عملیات یکی به دو استفاده کند. برای یکی از آن ها، تاس بنفش: ۴ را انتخاب می کند و به جای زرد بازی می کند. در این حالت نمی تواند برای دومی هم بنفش را انتخاب می کند و به جای مثلا آبی یا هر رنگ دیگری استفاده کند. اما می تواند مثلا رنگ آبی را انتخاب کند و با بنفش از آن استفاده کند و در آبی عدد ۵ ( $1 + 4 = 5$ ) را علامت بزند.

مثال (نسخه ۱): تاسور ۳ تاس را انتخاب کرده و روی صفحه ی امتیاز شمارش قرار داده است (صورتی: ۳، بنفش: ۴، سبز: ۳).  
 داخل در جعبه بازی به صورت زرد: ۳، نارنجی: ۳، آبی: ۱ می باشد.)  
 او همچنان می تواند ۲ عملیات یکی به دو را استفاده کند. برای یکی از آن ها، تاس بنفش: ۴ را انتخاب می کند و به جای زرد بازی می کند. در این حالت نمی تواند برای دومی هم بنفش را انتخاب کند و به جای مثلا سبز یا هر رنگ دیگری استفاده کند. اما می تواند مثلا رنگ نارنجی را انتخاب کند و با بنفش از آن استفاده کند و در نارنجی عدد ۷ ( $3 + 4 = 7$ ) را بنویسد.

### تاس بر گردان (نسخه ۲)

قبل از هر تاس ریختن جدید، یکی از تاس‌هایی را که به در جعبه بازی فرستاده‌اید، پس گرفته و در تاس ریختن جدیدتان مورد استفاده قرار دهید. می‌توانید پیش از هر تاس ریختن جدید در یک نوبت از تاس برگردان استفاده کنید. این عملیات را فقط تاسور می‌تواند انجام بدهد. نکته: این عملیات را نمی‌توان پیش از یک عملیات تاس ریختن دوباره انجام داد. یعنی توالی این عملیات و عملیات تاس ریختن دوباره پشت سر هم مجاز نیست.



### علامت سوال (نسخه ۲)

با توجه به رنگ «علامت سوال»، بلافاصله یک خانه را در ناحیه‌ی مربوطه در صفحه‌ی امتیازشمار خود - علامت بزنیید. رنگ سیاه (که در آغاز دور چهارم بدست می‌آید) می‌تواند به‌جای هر رنگی مورد استفاده قرار بگیرد.



## روباه

در پایان بازی، هر «روباه»ی که بدست آورده باشید، به اندازه‌ی امتیاز کم امتیازترین ناحیه‌ی صفحه‌تان، امتیاز نصیب‌تان خواهد کرد! مثلا اگر ۳ روباه بدست آورده اید و کمترین امتیاز صفحه‌ی شما در ناحیه‌ی نارنجی و برابر ۱۶ است، در انتهای بازی شما  $۳ * ۱۶ = ۴۸$  امتیاز کسب می‌کنید.

اگر کمترین امتیاز ۰ باشد، هیچ امتیازی از روباه گرفته نمی‌شود. در پایین صفحه‌ی امتیاز شمار، مربع قرمز رنگ مخصوص نوشتن امتیاز روباه در پایان بازی است.

## علامت X (نسخه ۱)

با توجه به رنگ علامت X بلافاصله یک خانه را در ناحیه مربوطه (نارنجی، زرد، آبی) علامت بزنید.

X سیاه در آغاز دور چهارم می‌تواند به جای رنگ‌های نارنجی، آبی و زرد مورد استفاده قرار گیرد.

نکته: علامت X در ناحیه‌ی آبی به معنای رد کردن آن خانه و گرفتن امتیاز و امتیاز ویژه‌ی آن است.

این امتیاز باید بلافاصله استفاده شود و نمی‌توان آن را ذخیره کرد.

### عدد ویژه (نسخه ۱)

6

با توجه به رنگ عدد ویژه ، بلافاصله یک خانه را در ناحیه ی مربوطه (صورتی یا سبز ) با عدد نوشته شده پر کنید.(در ناحیه ی سبز ضریب موجود در خانه های سبز را در صورت وجود ، اعمال کنید)  
عدد ویژه ی سیاه در ابتدای دور چهارم ، می تواند بجای رنگ های سبز یا صورتی مورد استفاده قرار گیرد.  
این امتیاز باید بلافاصله استفاده شود و نمی توان آن را ذخیره کرد.

### بازی تک نفره

هدف بازی تک نفره، کسب بیشترین امتیاز ممکن است. قوانین تغییر چندانی ندارند!

بازی تک نفره در ۶ دور برگزار می شود. بازیکن، در هر نوبت، ابتدا «تاسور» شده و سپس «تاس جمع کن» می شود! بنابراین بازیکن ۶ بار تاسور و ۶ بار تاس جمع کن خواهد بود. وقتی بازیکن، تاس جمع کن است، همه ی ۶ تاس را ریخته و ۳ تاس کوچک تر را داخل در جعبه ی بازی می گذارد. در صورت تساوی چند تاس کوچک، باز هم ۳ تاس به داخل در جعبه ی بازی می روند (باید تاسی (تاس هایی) را انتخاب کنید که به درجعه ی بازی نزدیک تر هستند).

نکته: زمانی که بازیکن تاس جمع کن است ، نمی تواند -مثل بازی معمولی- از عملیات تاس ها استفاده کند.

در پایان و پس از جمع کردن همه ی امتیازات خود ، برای این که بدانید چقدر باهوش هستید، از این جدول استفاده کنید:

سطح هوشی	امتیاز
انیشترین!	بالاتر از 280
عجب نابغه‌ای!	260 تا 280
شما خیییلی باهوشید!	240 تا 260
تحت تأثیر قرار گرفتم!	220 تا 240
نتیجه‌ی بسیار خوبی است!	200 تا 220
خوب بود...یکم بیشتر دقت می کردی عالی میشد.	180 تا 200
بدک نبود... می توانست بهتر از این هم باشد!	160 تا 180
بیش تر تلاش کنید!	140 تا 160
باید خیلی بهتر ازینا عمل کنی!	پایین تر از 140



**DOPPELT SO CLEVER**