

Ciao!



برای ۲ تا ۶ بازیکن، ۷ سال به بالا مدت بازی: ۲۰ دقیقه

اجزاء بازی (تصویر ۱)

هدف بازی: بازیکنان، به نوبت و با توجه به ترتیب «نشانه‌ها» و «رنگ‌ها»، بازی می‌کنند. هر بازیکن باید کارتی «بالتر» از آخرین کارت بازی شده، رو کند؛ اگر چنین کارتی نداشته باشد، باید یک کارت اضافی بکشد! برخی کارت‌ها، جریان اتفاقات را تغییر داده و بازی را رنگ و بو می‌بخشند. برنده، بازیکنی است که زودتر از رُقبای، از سَرِ همهی کارت‌هایش خلاص شود!

آماده‌سازی: کارت‌ها را بُر زده و به هر بازیکن، ۷ کارت بدهید. کارت‌های باقی‌مانده، به شکل یک ستون، در وسط میز بازی گذاشته شده و ستون کارت‌ها را تشکیل می‌دهند (کارت‌ها باید به پشت قرار بگیرند). جوان‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند. سپس بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند مگر آن‌که کارتی، جهت بازی را عوض کند!
نکته: کارت‌های دست‌تان را بر اساس «نشانه» مرتب کنید، نه بر اساس «رنگ».

چگونگی بازی: اولین بازیکن، بازی را با رو کردن یکی از کارت‌های دست‌اش - به انتخاب خودش - در وسط میز، شروع می‌کند. بازیکن بعدی، یک کارت «بالتر» رو کرده و بر روی کارت اول می‌گذارد (بخش ترتیب کارت‌ها را ببینید) و همین‌طور الی آخر. اگر بازیکنی، در نوبت خود نتواند کارتی بالاتر بازی کند، باید یک کارت از ستون کارت‌ها بردارد. اگر این کارت جدید، قابل بازی کردن باشد، بازیکن می‌تواند بلافاصله آن را بازی کند.

بازیکن مجبور نیست بازی کند؛ اگر یک کارت قابل بازی کردن در دستش داشته باشد، می‌تواند تصمیم بگیرد که آن را بازی نکند، اما با این کار، مجبور خواهد شد یک کارت اضافی از ستون کارت‌ها بکشد! اگر بازیکنی هنگام بازی کردن یک کارت، مرتکب اشتباهی بشود، باید بلافاصله ۳ کارت از ستون کارت‌ها بردارد و یک نوبت را نیز از دست می‌دهد!

ترتیب کارت‌ها: یک کارت از یک کارت دیگر بالاتر است، به شرط آن‌که:

- نشانه‌اش با نشانه‌ی آن یکی بوده ولی رنگ‌اش بالاتر باشد و / یا ...
- نشانه‌اش بالاتر باشد (در این حالت، رنگ اهمیتی ندارد) و / یا ...
- «جوکر» باشد (در این حالت نیز رنگ اهمیتی ندارد).

ترتیب رنگ‌ها (تصویر ۲): قدرت هر «رنگ»، با تعداد عناصری که در گوشه‌ی کارت‌ها تصویر شده، مشخص می‌شود (۱ برای سبز، ۲ برای زرد، ۳ برای قرمز).

- سبز، از زرد و قرمز پایین‌تر است.
- زرد، از سبز بالاتر و از قرمز پایین‌تر است.
- قرمز، از زرد و سبز بالاتر است.

ترتیب نشانه‌ها (تصویر ۳)

- کاغذ، از سنگ بالاتر است!
- سنگ، از قیچی بالاتر است!
- قیچی، از کاغذ بالاتر است!

مثال (تصویر ۴): کاغذ، از سنگ بالاتر است؛ سنگ، از قیچی و قیچی، از کاغذ! آخرین کارت بازی شده، یک سنگ سبز است. بنابراین بازیکن بعدی باید حتماً یکی از این موارد را بازی کند:

- یک سنگ قرمز یا زرد (همان نشانه با رنگ بالاتر)
- یک کاغذ (کارتی با نشانه‌ی بالاتر)
- یک «جوکر»

کارت‌های جوکر: یک «جوکر» می‌تواند روی هر کارت دیگری گذاشته شود. بازیکنی که جوکر را بازی می‌کند، یک نشانه‌ی جدید برای ادامه‌ی بازی انتخاب می‌کند (رنگ کارت جدید، بر اساس رنگ جوکر تعیین می‌شود).



مثال (تصویر ۵): آخرین کارت بازی شده، یک سنگ سبز است. «آمه‌لیا»، یک جوکر زرد بازی می‌کند و می‌گوید «کاغذ»؛ بنابراین بازیکن بعدی باید کاردی بالاتر از کاغذ زرد بازی کند (مثلاً یک قیچی سبز).

کارت‌های ددرسماز: این کارت‌ها هیچ وقت بازی نمی‌شود! فقط وقتی که یک «کارت ویژه» بازی شود، می‌توان از شَرّ این کارت‌ها خلاص شد!



کارت‌های ویژه: برخی کارت‌ها، نشانه‌ای در خود دارند. با بازی شدن این کارت‌ها و اعمال تأثیر این «نشانه‌ها»، اتفاقات جالبی در بازی روی می‌دهد:

بازی دوباره یا برعکس! بازیکن می‌تواند بلافاصله دوباره بازی کند یا جهت بازی را تغییر دهد. اگر بازی دوباره را انتخاب کند ولی کاردی برای بازی کردن نداشته باشد، باید یک کارت بکشد!



چالش سرعت! باید زودتر از همه، یک کارت قابل قبول را روی این کارت بگذارید. سپس بازی، با این کارت جدید و بازیکن بعدی ادامه پیدا می‌کند. اگر هیچ بازیکنی نتواند هیچ کاردی بازی کند، بازی، مطابق معمول ادامه پیدا خواهد کرد.



توجه: بازیکنی که کارت «چالش سرعت» را بازی می‌کند، خودش نمی‌تواند در «چالش» شرکت کند!



+۳ کارت: بازیکن بعدی ۳ کارت می‌کشد و نوبت‌آش را نیز از دست می‌دهد مگر آن‌که یک جوکر یا کارتی با نشانه +۳ را بازی کند.

- اگر یک جوکر بازی کند، کارت «+۳» بی‌اثر شده و بازی، مطابق معمول ادامه پیدا می‌کند.
- اگر یک «+۳» بازی کند، بازیکن بعدی باید $۶=۳+۳$ کارت بکشد... مگر آن‌که یک «جوکر» یا یک «+۳» دیگر بازی کند که در این صورت، بازیکن بعدی $۹=۳+۳+۳$ کارت می‌کشد! همین‌طور الی آخر ...

یک کارت پدها: بازیکنی که این کارت را بازی کند، یکی از کارت‌های دست‌آش را انتخاب کرده و به‌انتخاب خودش - به یکی از بازیکن‌ها می‌دهد. آن بازیکن باید در هنگام دریافت کارت، بگوید «متشکرم!» وگرنه باید ۳ کارت دیگر هم از ستون کارت‌ها بکشد!



دست‌ها عوض! بازیکن، دست‌آش را با دست یکی از بازیکن‌ها - به‌انتخاب خودش - عوض می‌کند.



پایان بازی: برنده، بازیکنی است که زودتر از زقیبا، از سرّ همه‌ی کارت‌هایش خلاص شود! می‌توانید چند دور بازی کنید و امتیازهای مختلفی کسب کنید؛ برنده‌ی هر دور، -صفر- امتیاز گرفته و آغاز کننده‌ی دور بعد خواهد بود. بقیه‌ی بازیکن‌ها، عدد امتیازات خود را با توجه به کارت‌هایی که در پایان دور، هنوز در دست‌شان باقی مانده، یادداشت می‌کنند:

- هر کارت سبز: ۱۰ امتیاز
- هر کارت زرد: ۲۰ امتیاز
- هر کارت قرمز: ۳۰ امتیاز
- هر کارت «جوکر» یا «دردسرساز»: ۵۰ امتیاز

برنده، بازیکنی است که کم‌ترین امتیاز را در پایان -مثلاً- ۵ دور بازی داشته باشد.

شیوه‌های دیگر بازی برای بازیکنان جوان‌تر

۱. بدون «کارت‌های ویژه» یا «دردسرساز» بازی کنید و به رنگ کارت‌ها هم توجه نکنید! یک کارت، از یک کارت دیگر، بالاتر است به شرطی که نشانه‌آش بالاتر باشد -و هیچ مورد دیگری هم اهمیت ندارد!.
۲. بعد از آن‌که شیوه‌ی اول را یاد گرفتید، «کارت‌های ویژه» را وارد بازی کنید.
۳. رنگ‌ها را به شیوه‌ی (۲) اضافه کنید.

خالق بازی: اولیویه فیینه

مترجم: کیومرث قنبری آذر



X6



X3



X27

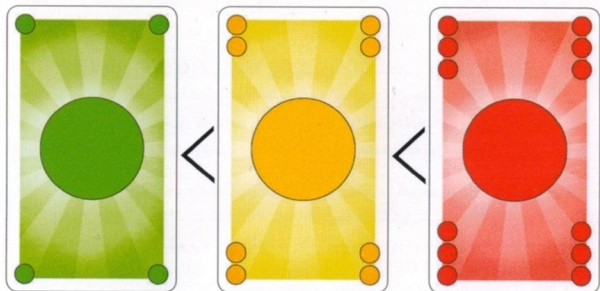


X27



X27

۲



۳

