

Disky Risky

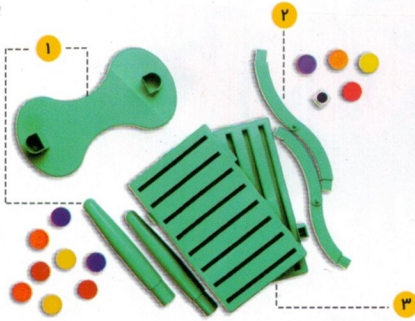
ریسک!
خطر ریزش دیسک!

دیسکی ریسکی



مشخصات بازی

تعداد بازیکنان: ۲ نفر یا بیشتر  گروه سنی: +۶ سال  زمان: ۲۰ دقیقه

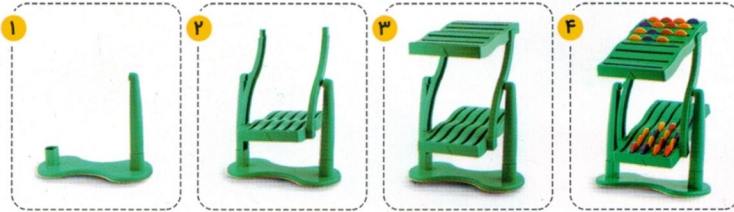


محتویات بازی

- تاب دو طبقه
- مهره ۳۶
- تاس
- بروشور بازی

چیدمان بازی

- اول باید تاب را سرهم کنید. برای این کار اول دو ستون را روی پایه‌ی اصلی نصب کنید. (۱) دو طبقه‌ی تاب را با میله‌های قوس دار به هم وصل کنید و سپس آن را از قسمت مرکز میله‌ها به پایه نصب کنید. (۲) و (۳)



حالا تمام مهره‌ها را در شیارهای تاب طبقه‌ی پایین بچینید. (ترتیب چیدمان مهره‌ها مهم نیست) بعد از اینکه همه را چیدید، از هر رنگ یک مهره بردارید (می‌شود چهار مهره) و در طبقه‌ی بالا هر جایی که دلتان خواست، بگذارید. تاس را هم بگذارید کنارش. بازی شما آماده است!

• برای شروع بازی، نفر اول تاس می‌ریزد و هر وجهی که رو شد، طبق آن عمل می‌کند. سپس نفر بعدی تاس می‌ریزد و به همین ترتیب. بازیکنان در هر حرکتشان باید مواظب باشند تا با واژگون نشود و مهره‌ها نریزند. حالت‌های مختلفی که در تاس ریختن پیش می‌آید این‌ها هستند:



۱ **یک رنگ رو شود:** هر رنگی که تاس نشان می‌دهد، بازیکن باید یک مهره از همان رنگ را از طبقه‌ی پایین برداشته و به طبقه‌ی بالا، هر جا که به نظرش مناسب است اضافه کند.

۲ **«ریسک» رو شود:** اول ببینید تا با کدام سمت بیشتر متمایل شده است. با استفاده از یک انگشت‌تان (فقط یک انگشت!) زیر لبه‌ی طبقه‌ی پایینی را از سمتی که بیشتر خم شده و مهره‌ها در آن سمت جمع شده‌اند، بگیرید و آرام بالا ببرید، طوری که مهره‌ها حرکت کنند و به سمت دیگر آن طبقه بروند و آن طرف جمع شوند. تا جایی لبه‌ی طبقه را بالا ببرید که تمام مهره‌ها در سمت دیگر جمع شده و همان‌جا بمانند.



۳ **«حالا برعکس» رو شود:** برعکس روال معمول بازی، اینجا باید از طبقه‌ی بالا یک مهره را به دلخواه انتخاب کنید و در طبقه‌ی پایین بگذارید. جهت نوبت بازیکنان هم برعکس می‌شود و اگر مثلاً ساعت‌گرد بوده حالا پادساعت‌گرد خواهد بود. بنابراین بعد از شما باید بازیکنی که نفر قبلی شما بوده بازی کند و به همین ترتیب، تا زمانی که دوباره «حالا برعکس» رو شود.



به همین ترتیب بازی را ادامه بدهید تا بالاخره یک نفر **خرابکاری** کند و باعث چرخیدن بیش از حد تاب و ریختن مهره‌ها از طبقه‌ی بالایی شود. در این حالت برنده‌ی خوش‌شانس بازی کسی نیست جز نفر قبلی بازیکن خرابکار!

توجه! توجه!

• اگر بازیکنی تاس ریخت و از رنگ رو شده مهره‌ای در طبقه‌ی پایین نبود، آن بازیکن کاری انجام نمی‌دهد و نوبت نفر بعدی است.

• اگر در نوبت کسی مهره‌ها فقط از طبقه‌ی پایین بریزند، بازی هنوز تمام نشده! بازیکن باید مهره‌های ریخته‌شده را بردارد و با احتیاط دوباره در طبقه‌ی پایین بچیند. سپس نفر بعدی بازی را ادامه می‌دهد. (اگر در حین چیدن مجدد مهره‌ها طبقه‌ی بالایی هم واژگون شد و مهره‌هایش ریخت، آن موقع دیگر بازی تمام شده و نفر قبلی برنده است.)