

روتاس

ROTAS

2-4

45'

+8

❧ باید سعی کنید با تاس ریختن، وضعیت یکی از خانه‌های روی زمینه را بسازید تا بتوانید مهرتان را در آن خانه قرار دهید و دوز بسازید یا به یکی دیگر از حالت‌های برنده شدن برسید. حالا وضعیت خونه‌ها چیا هست؟ میگم براتون! با ما باشید!

محتویات بازی



۵ تاس

۶۰ مهره

۲ کارت راهنما

زمینه بازی

بروشور بازی

چیدمان بازی



زمینه بازی را وسط بگذارید. هر بازیکن یک رنگ را انتخاب کرده و ۱۵ مهره آن رنگ را برمی‌دارد. همه بازیکنان یک دور یکی از تاس‌ها را می‌ریزند و کسی که عدد بیشتری بیاورد، هر ۵ تاس را برمی‌دارد تا بازی را شروع کند. اما قبلش، یک بار به زمینه خوب نگاه کنید:

هر کدام از این خانه‌ها علامتی دارند. این علامت‌ها در واقع وضعیت‌های مختلفی هستند که شما باید سعی کنید با تاس‌هایتان بسازید. معنی این علامت‌ها این‌هاست:

دنباله

هر پنج تاس پشت سر هم



۴

ترکیبی

دوتایی و سه تایی



۱

دوتایی

فقط دوتاس مثل هم



۵

سه تایی

فقط سه تاس مثل هم



۲

چهارتایی

فقط چهار تاس مثل هم



۶

پنج تایی

فقط پنج تاس مثل هم



۳

حالا بریم برای شروع بازی!

روش بازی

نفر اول نوبتش را بازی می‌کند، بعد از او نفر سمت چپش و بازی به همین ترتیب پیش می‌رود. هر کدام از شما در نوبت خودتان این مراحل را انجام می‌دهید:

ریختن تاس

هر پنج تاس را بردارید و با هم بریزید. بعد ببینید تاس‌های شما کدام یک از وضعیت‌ها را ساخته‌اند. اگر بخواهید می‌توانید دوباره تاس بریزید؛ اما یادتان باشد که حداکثر پنج مرتبه اجازه‌ی این کار را دارید. دوباره تاس ریختن بستگی دارد به اینکه چه هدفی دارید. می‌توانید دوز خودتان را کامل کنید یا جلوی دوز ساختن بقیه را بگیرید. مدیریت تاس‌ها با خودتان است. می‌توانید مثلاً دو تاس را که جفت آمده‌اند، کنار گذاشته و سه تاس دیگر را دوباره بریزید تا یک وضعیت بهتر بسازید. حتی اگر بخواهید می‌توانید هر پنج تاس را دوباره بریزید. دستتان در این مورد کاملاً باز است.

چیدن مهره

با توجه به وضعیت ساخته‌شده با تاس‌ها، یکی از خانه‌های دارای آن وضعیت را در زمینه‌ی بازی انتخاب کرده و مهره‌تان را در آن خانه قرار دهید. این خانه می‌تواند خالی باشد، یا یکی از خانه‌هایی باشد که حریفان قبلاً مهره‌شان را در آن گذاشته‌اند.

توجه! توجه!



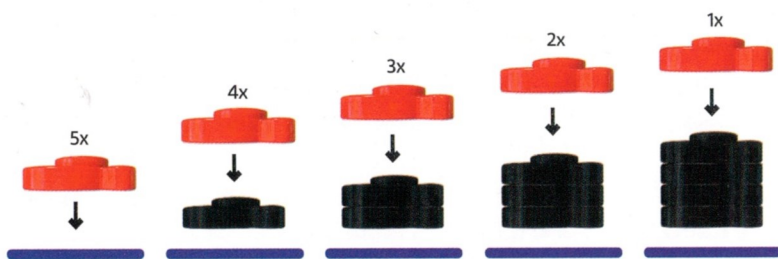
- نیازی نیست قبل از تاس ریختن اعلام کنید چه وضعیتی را می‌خواهید بسازید.
- بعد از پنج بار تاس ریختن، این شما هستید که تعیین می‌کنید از کدام تاس‌ها استفاده کنید. مثلاً اگر توانسته‌اید با تاس‌ها چهارتایی بسازید ولی سه تایی بیشتر به دردتان می‌خورد، می‌توانید یک تاس را در نظر نگیرید و مهره‌تان را در یکی از خانه‌های سه تایی بچینید. (در واقع منظورمون اینه که چهارتایی، سه تایی رو هم شامل میشه.)

- اگر وضعیت فعلی تاس‌هایتان به نظرتان خوب نبود و دوباره تاس ریختید و بعد پشیمان شدید، دیگر فایده‌ای ندارد. وضعیت تاس‌هایتان هر چه که بوده شما عوض کرده‌اید و دیگر نمی‌توانید از قبلی استفاده کنید.
- اگر اصلاً وضعیتی که می‌خواهید ساخته نشود چی؟ در این صورت مجبورید به سرنوشتی که تاس‌ها برایتان رقم می‌زنند، تن بدهید و مهره‌تان را در هر خانه‌ای که وضعیتش ساخته شده بگذارید.
- اگر بعد از پنج بار تاس ریختن، هیچ وضعیتی را نتوانسته باشید بسازید، نه تنها مهره‌تان را در هیچ خانه‌ای نمی‌توانید بچینید، بلکه آن مهره را از دست می‌دهید. یک مهره از مهره‌های شما کم می‌شود و کار شما سخت‌تر!

همانطور که گفته شد، اگر در خانه‌ای چند مهره روی هم گذاشته شده و شما نتوانسته‌اید وضعیت آن خانه را بسازید، می‌توانید مهره‌تان را روی مهره‌ی آنها بگذارید. با این کار، آن خانه متعلق به شما می‌شود. (اصلاً یکی از راه‌هایی که بزنی‌د دوز به نفر رو خراب کنید، همین‌ها!) مهره‌ی جدید همیشه روی مهره یا مهره‌های قبلی گذاشته می‌شود و نباید قبلی‌ها را بردارید.

حالت پیشرفته:

اگر می‌خواهید با حالت پیشرفته بازی کنید، گذاشتن مهره روی مهره‌های بقیه در یک خانه، بستگی دارد به اینکه با چند بار تاس ریختن به وضعیت خانه‌ی موردنظر رسیده باشید. اگر وضعیت آن خانه را در دفعه‌ی پنجم (که می‌شه بار آخر) تاس ریختن ساخته باشید، از بین خانه‌هایی که آن وضعیت را دارند، فقط آنهایی را می‌توانید انتخاب کنید که خالی هستند. اگر در بار چهارم تاس ریختن وضعیت خانه‌ی موردنظر را بسازید، می‌توانید از بین خانه‌های دارای آن وضعیت که خالی باشند یا یک مهره در آنها باشد، انتخاب کنید؛ و به همین ترتیب. این تصویر موضوع را برایتان روشن‌تر می‌کند:



با ۵ بار تاس ریختن به وضعیت موردنظر رسیده‌اید: فقط خانه‌های خالی

با ۴ بار تاس ریختن به وضعیت موردنظر رسیده‌اید: خانه‌های خالی یا خانه‌های دارای یک مهره

با ۳ بار تاس ریختن به وضعیت موردنظر رسیده‌اید: خانه‌های خالی یا خانه‌های دارای یک مهره یا خانه‌های دارای دو مهره

با ۲ بار تاس ریختن به وضعیت موردنظر رسیده‌اید: خانه‌های خالی یا خانه‌های دارای یک مهره یا خانه‌های دارای دو مهره یا خانه‌های دارای سه مهره

با ۱ بار تاس ریختن به وضعیت موردنظر رسیده‌اید: خانه‌های خالی یا خانه‌های دارای یک مهره یا خانه‌های دارای دو مهره یا خانه‌های دارای سه مهره یا خانه‌های دارای چهار مهره

یا خانه‌های دارای دو مهره یا خانه‌های دارای سه مهره یا خانه‌های دارای چهار مهره

- دقت کنید که شرط اصلی قبل از همهی موارد این است که تاس‌های شما وضعیت آن خانه را ساخته باشد.
- دقت کنید که بین همهی موارد گفتیم «یا». در انتخاب بین این موارد آزادید.
- حتی اگر یکی از مهره‌های زیرین، مهره‌ی خودتان باشد، باز هم می‌توانید روی مهره‌ها مهره‌ی دیگری بچینید. (وجود مهره‌ی تکراری در یک خانه اشکالی ندارد.)
- حداکثر تعداد مهره در یک خانه ۵ تاست. بنابراین در خانه‌ای که ۴ مهره روی هم چیده شده، اگر شما مهره‌ای روی مهره‌های قبلی بگذارید، دیگر کسی نمی‌تواند مهره‌ای در آن خانه بچیند و آن خانه تا آخر بازی متعلق به شماست.
- اگر می‌خواهید بازی را سخت‌تر کنید، می‌توانید هر کدام از خانه‌های دوتایی را فقط برای عدد خودش در نظر بگیرید. (مثلاً با دو تاس ۴، فقط می‌توانید در خانه با تصویر جفت ۴، مهره بگذارید.)

پایان بازی

سه روش مختلف برای بردن بازی وجود دارد:

۱. **یک دوز ۴ تایی با مهره‌هایتان بسازید:** اگر مهره‌های شما یک ردیف افقی، عمودی یا ضربدری تشکیل بدهد، شما بازی را برده‌اید! دقت کنید که ممکن است مهره‌ی شما در بعضی از خانه‌ها روی چند مهره‌ی دیگر باشد. به هر حال مهره‌ی شما مهره‌ی رویی است، پس تا وقتی کسی مهره‌ای روی مهره‌ی شما نگذاشته، آن خانه مال شماست. (در واقع باید اینطوری باشه که اگه از بالا به صورت عمود بر صفحه به زمینه نگاه کنید، مهره‌های شما دوز ساخته باشن.)

۲. **در سه خانه‌ی پنج تایی یک مهره داشته باشید:** اگر بتوانید در سه خانه‌ی پنج تایی هر کدام یک مهره بگذارید، برنده‌اید! (نیازی نیست مهره‌تان حتماً مهره‌ی رویی باشد و نیازی نیست این مهره‌ها با هم دوز بسازند.)

۳. **امتیازشماری:** اگر تعداد دورهایی که بازی کردید به ۱۵ برسد (یک دور یعنی همه یک نوبت تاس بریزند و بازی کنند) و کسی از دو راه گفته‌شده برنده نشود، بازیکنان باید امتیاز مهره‌هایشان را با هم جمع بزنند؛ البته فقط آنهایی که در هر خانه، مهره‌ی رویی هستند. برای این کار هر بازیکن باید ببیند در کدام خانه‌ها مهره‌ی رویی متعلق به خودش است و این مهره‌ها چندمین مهره هستند، یعنی چند مهره زیر هر کدام قرار دارد.

اگر اولی باشند ۱ امتیاز، دومی ۲ امتیاز و به همین ترتیب.

مثال: امتیاز این بازیکن براساس تعداد مهره‌هایش و جایگاه آنها به این صورت محاسبه می‌شود:

یک مهره در جایگاه چهارم	$1 \times 4 = 4$
دو مهره در جایگاه سوم	$2 \times 3 = 6$
یک مهره در جایگاه دوم	$1 \times 2 = 2$
سه مهره در جایگاه اول	$3 \times 1 = 3$

امتیاز نهایی بازیکن:
 $4 + 6 + 2 + 3 = 15$

هر بازیکن به همین روش امتیاز خود را محاسبه می‌کند و کسی که بیشترین امتیاز را دارد برنده‌ی بازی است.

۰۲۱-۶۳۵۶۱

@zingobazi

zingobazi

www.zingobazi.com

زیگوبازی
گروهی بازی‌های خانوادگی