



برنده‌ی بازی کیه؟

اگر فقط یک نفر تونسته مسیرش رو تمام کنه، خودش با قدرت می‌شه برنده‌ی بازی! اگر دو یا چند نفر مسیرشون رو کامل کردن، باید کارت‌های مسیرشون رو با هم عوض کنن. از بین اونا هر کدوم یکی از بقیه رو به عنوان راهنما انتخاب می‌کنه و یه دور با کارت مسیر جدید بازی می‌کنه. هر کس که تعداد خونه‌های بیشتری روی مسیرش جلو بره، برنده می‌شه. اگه تعدادتون زیاده، می‌تونین بازی رو به شکل تیمی انجام بدین.

FOOT PRINT زنگابازی

راه فوارو رو پیدا کن!

2-6 +30' +10

☎ ۰۲۱-۶۳۵۶۱

✉ @zingobazi

📷 zingobazi

🌐 www.zingobazi.com

زنگابازی
کارشنده‌ی بازی‌های باحالیا

معجون‌ی از دلهره و سرگرمی!

چی می‌تونه از این ترسناک‌تر باشه که نصفه‌های شب تو به جنگل تاریک گیر بیوفتی و نتونی راحت رو پیدا کنی؟! یه جنگل تاریک با درختای بلندی که وقتی نور مهتاب بهشون می‌خوره سایه‌های تیره و کشدارشون رو پهن می‌کنن جلوی راحت!

فکر کردن به همچین لحظه‌ای می‌تونه دلهره رو تا مغز و استخون به آدم تزریق کنه ولی... ولی بازی کردن این موقعیت، روی صفحه‌ی مقوایی کنار یه عالمه دوست باحال، یه ترس از جنس هیجان و سرگرمی بهت منتقل می‌کنه...

داستان بازی ردپا درست برای منتقل کردن همین ترس هیجان‌انگیز به شما طراحی شده! مثل بهترین و پرطرفدارترین فیلم‌های وحشتناک! قضیه از این قراره که دانش‌آموزان یه مدرسه، تو راه برگشت از یه اردوی تفریحی، از کنار جنگل زیبایی رد می‌شن و تصمیم می‌گیرن روز آخر اردو رو توی اون جنگل بگذرونن. اما وقتی شب می‌شه، صداهای ترسناکی از اعماق جنگل شنیده می‌شه. صداهایی که همه رو می‌ترسونه و فراری می‌ده... هر کس به سمتی می‌ره و بچه‌ها همدیگه رو توی جنگل گم می‌کنن. حالا سعی دارن از جنگل بیان بیرون و همدیگه رو پیدا کنن. شما در نقش این بچه‌ها، در تلاش هستین که راه خروج از جنگل رو پیدا کنین؛ در حال که همه جا تاریکه و جلوی پاهاتون رو هم نمی‌بینید. دقیقاً انگار که توی یه جنگل واقعی گم شده باشین؛ باید کورمال کورمال و با حدس جلو برین و اگه به تله برسین، می‌افتین توی تله و برمی‌گردین عقب و از اول شروع می‌کنین! خلاصه حسابی آماده باشین که قراره یه تجربه‌ی هیجان‌انگیز خیلی نزدیک به واقعیت داشته باشین!

روند بازی چه شکلیه؟

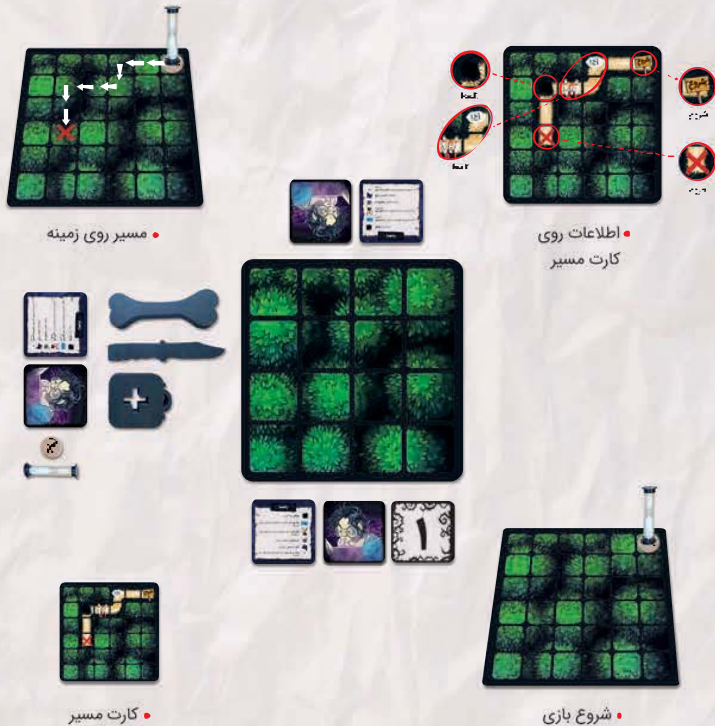
ردپا یه بازی رومیزی ۲ تا ۶ نفره هست با یک زمین‌ی دو رو، ۵۰ کارت بازی، ۳ وسیله‌ی نجات (استخوان، چاقو و جعبه‌ی کمک‌های اولیه)، یک مهره‌ی شروع و یک ساعت شنی.



تو این بازی هر بازیکنی باید سعی کنه تا راهش رو به بیرون از جنگل پیدا کنه. راهنمای اون برای این کار، نفری هست که سمت چپش نشسته که بهش می‌گیم «راهنما». کارت مسیری که هر نفر باید طی کنه، کارتی هست که تو دست بازیکن راهنمای اونه. کارتهایی که دریافت کردین رو بردارین و نگاه کنین. ولی اجازه ندین هیچ‌کس کارتش رو به دیگری نشون بده.

بازی از نفر اول شروع می‌شه و به صورت ساعت‌گرد پیش می‌ره. برای شروع، راهنمای نفر اول به کارت مسیری که توی دست داره نگاه می‌کنه و مهره‌ی شروع رو روی زمینه می‌ذاره. بعد ساعت شنی رو روی مهره قرار می‌ده. با این کار بازیکن فعال می‌فهمه که مسیرش از کجا شروع می‌شه. بازیکن فعال توی مسیر ممکنه که گرفتار تله‌های مختلفی بشه. اون وقته که وسیله‌های نجاتی مثل استخوان، چاقو و جعبه‌ی کمک‌های اولیه به دادش می‌رسن.

هر وقت یه بازیکن مسیرش رو به بار بدون اشتباه تا آخر بره، یعنی این دور، دور آخر بازی. بازیکنانی که هنوز نوبت خودشون رو بازی نکردن باید نوبتشون رو بازی کنن تا این دور تمام بشه.



• مسیر روی زمینه

• اطلاعات روی کارت مسیر

• کارت مسیر

• شروع بازی