



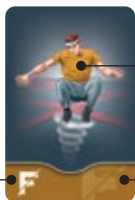
## راهنمای بازی

# TRAMPOLINE

## ترامپولین پارک PARK

### اجزاء بازی

۶ کارت ورزشکار



نام گروه

رنگ گروه

توکن داور



۴۲ توکن انرژی  
(۳ گروه ۱۴ تایی)



مقدار انرژی

۸۴ مهره ورزشکار  
(۶ گروه ۱۴ تایی)



نام گروه

وزن مهره  
رنگ گروه

۱۹ کاشی ترامپولین



نام کاشی

رنگ کاشی



«تصویر ۱»

- ابتدا کاشی‌های ترامپولین را مطابق «تصویر ۱» در کنار هم قرار داده و صفحه‌ی بازی را بسازید.
- توجه: کاشی سفید همواره باید در مرکز صفحه قرار بگیرد ولی کاشی‌های رنگی به صورت تصادفی در مجاورت هم قرار می‌گیرند.
- مهره‌های ورزشکار را بر اساس نام (یا رنگ) دسته‌بندی کرده و دسته‌های مختلف مهره‌ها را در یک ردیف به ترتیب نام (از A تا F)، کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. (مهره‌ها در هر دسته به صورت تصادفی روی هم قرار می‌گیرد)
- توکن‌های انرژی را بر اساس ارزش‌شان دسته‌بندی کرده و بانک انرژی را در کنار صفحه‌ی بازی تشکیل دهید.

- توکن داور را در مقابل یکی از نقاط پرش قرار دهید.
- (نقاط پرش با فلش در «تصویر ۱» مشخص شده است)

- کارت‌ها را بُر زده و به هر بازیکن یک کارت بدهید. این کارت، نام و رنگ مهره‌ی هر بازیکن را مشخص می‌کند. هر بازیکن، دور از چشم سایرین، کارت خود را نگاه کرده و سپس به پشت پیش‌روی خود می‌گذارد. کارت‌های باقی‌مانده را بدون آن‌که هیچ‌یک از بازیکنان ببینند، به جعبه برگردانید

## هدف بازی

هدف بازیکنان، تصاحب ۳ ترامپولین مشابه (۳ ترامپولین هم‌رنگ یا ۳ ترامپولین هم‌نام) می‌باشد. در طول بازی، هر زمان یک بازیکن موفق به تصاحب ۳ ترامپولین مشابه شود، کارت خود را رو می‌کند و بازی بلافاصله پایان یافته و او برنده‌ی بازی خواهد بود.

## روند بازی

بازی در چند دور انجام می‌شود. در ابتدای هر دور، بالاترین مهره گروه A را در کنار توکن داور گذاشته و سپس بالاترین مهره‌ی هر گروه را (از B تا F) در جهت ساعت‌گرد، در نقاط پرش بعدی قرار می‌گیرد.



جوان‌ترین بازیکن، بازی را شروع کرده و بازی، به صورت ساعت‌گرد ادامه می‌یابد. تمام بازیکنان، به ترتیب، یک نوبت بازی انجام می‌دهند. پس از این‌که آخرین بازیکن نوبت خود را بازی کرد، یک دور از بازی به پایان رسیده و توکن داور، در جهت ساعت‌گرد حرکت نموده و به

نقطه‌ی پرش بعدی منتقل می‌شود. در ابتدای دور جدید مجدداً بالاترین مهره از مهره‌های گروه A را در کنار توکن داور گذاشته و سپس بالاترین مهره‌ی هر گروه را (از B تا F) در جهت ساعت‌گرد، در نقاط پرش بعدی قرار می‌گیرد و بازیکن سمت چپ بازیکن آغازکننده‌ی دور قبل، دور جدید را آغاز می‌کند.

**نکته:** اگر در مجاورت یکی از نقاط پرش، از قبل مهره‌ای وجود داشته باشد، مهره‌ی جدید پشت مهره‌ی قبلی قرار گرفته و صف ورود مهره‌ها تشکیل می‌دهد.

## روش بازی

هر بازیکن، در هر نوبت، ۶ واحد انرژی دارد که می‌تواند از آن‌ها برای پرش (ورود) به صفحه‌ی بازی (ترامپولین) استفاده کند.

### قوانین پرش (ورود مهره‌ها):

- ۱) بازیکنان در هر نوبت می‌توانند یکی از مهره‌های موجود در نقاط پرش را به انتخاب خود، وارد صفحه‌ی بازی نمایند.
- ۲) هر مهره، بسته به نقطه‌ی پرشی که در آن قرار دارد، تنها می‌تواند به کاشی‌های ضلع مقابل خود یا کاشی‌های هم‌راستای نقطه‌ی پرش، وارد شود (مطابق شکل ۳).



**۳** انرژی پرش: میزان انرژی‌ای را که هر بازیکن، برای وارد کردن هر مهره به یکی از کاشی‌های صفحه نیاز دارد، انرژی پرش می‌نامیم.  
**انرژی پرش مهره = وزن مهره + فاصله‌ی کاشی مقصد از مهره**

۱-۳) چنانچه بازیکنی پرشی با میزان انرژی کم‌تر از ۶ واحد انجام دهد، میزان انرژی مصرف‌نشده‌ی او، ذخیره شده و او، به اندازه‌ی میزان انرژی مصرف‌نشده‌اش، توکن انرژی دریافت می‌کند.

مثال:

- اگر بازیکنی، مهره‌ای با وزن ۲ را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۱ ببرد، میزان انرژی پرش او ۳ واحد بوده و او یک توکن انرژی با ارزش ۳ دریافت می‌کند ( $3 - 3 = 0$ ).

- اگر بازیکنی، مهره‌ای با وزن ۲ را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۲ ببرد، میزان انرژی پرش او ۴ واحد بوده و او یک توکن انرژی با ارزش ۲ دریافت می‌کند ( $2 - 4 = -2$ ).

- اگر بازیکنی، مهره‌ای با وزن ۲ را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۴ ببرد، میزان انرژی پرش او ۶ واحد بوده و او هیچ توکن انرژی‌ای دریافت نمی‌کند ( $0 - 6 = -6$ ).

- اگر بازیکنی، مهره‌ای با وزن ۳ را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۲ ببرد، میزان انرژی پرش او ۵ واحد بوده و او یک توکن انرژی با ارزش ۱ دریافت می‌کند ( $1 - 5 = -4$ ).

**۴** برای پرش مهره‌های موجود در صف، میزان انرژی پرش برابر است با:  
**انرژی پرش در صف = وزن مهره + فاصله‌ی کاشی مقصد از مهره + تعداد مهره‌هایی که جلوی مهره قرار دارند!**

مثال: در شکل زیر، انرژی لازم برای پرش:

الف) مهره‌ی بنفش (C) به کاشی (E): وزن مهره (۴) + میزان پرش (۱)  
 ب) مهره‌ی بنفش (C) به کاشی (D): وزن مهره (۴) + میزان پرش (۲)  
 ج) مهره‌ی سبز (B) به کاشی (E): وزن مهره (۲) + تعداد مهره‌های جلویی در صف (۲) + میزان پرش (۱)

د) مهره‌ی سبز (B) به کاشی (D): وزن مهره (۲) + تعداد مهره‌های جلویی در صف (۲) + میزان پرش (۲)



**۵** با پرش یک ورزشکار در یک ترامپولین (یکی از کاشی‌های صفحه)، نیرویی به ترامپولین وارد می‌شود که باعث می‌شود معادل آن نیرو، مهره‌ی (مهره‌های) موجود در ترامپولین، به کاشی‌های مجاور پرتاب گردد (گردند).  
**نیروی پرش = (وزن مهره + فاصله‌ی کاشی مقصد از مهره) - ۲**

مثال:

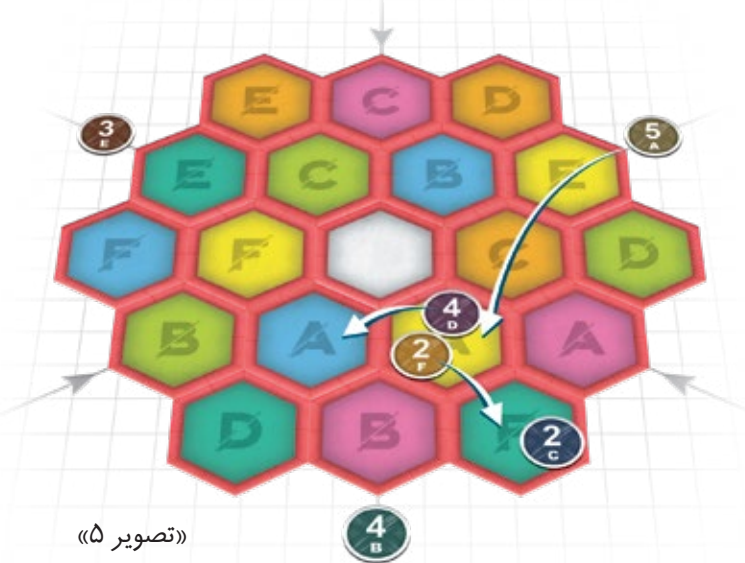
- بازیکنی، مهره‌ای به ارزش ۳ را به کاشی‌ای با فاصله‌ی ۱ منتقل می‌نماید. میزان نیروی وارده به آن کاشی در اثر پرش، برابر است با  $2 - 3 = -1$ . در این‌جا اگر مهره‌ای با وزن ۲ در آن کاشی موجود باشد، بازیکن باید آن مهره را به صورت دلخواه به یکی از کاشی‌های مجاور منتقل نماید (بدون مصرف انرژی بیش‌تر)!

۲-۳) چنانچه بازیکنی بخواهد پرشی انجام دهد که به بیش از ۶ واحد انرژی نیاز داشته باشد، باید از توکن‌های انرژی که قبلاً ذخیره نموده، مصرف نماید و اگر انرژی کافی نداشته باشد، نمی‌تواند آن حرکت را انجام دهد.

مثال:

- اگر بازیکنی بخواهد مهره‌ای با وزن ۳ را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۴ ببرد، میزان انرژی پرش او ۷ واحد است بنابراین اگر او از قبل، انرژی او ذخیره نکرده باشد، نمی‌تواند این پرش را انجام دهد! ولی اگر از قبل، یک توکن انرژی ۳ واحدی داشته باشد، می‌تواند آن توکن انرژی را در بانک گذاشته، یک توکن انرژی ۲ واحدی از بانک برداشته و مهره‌ی مورد نظر را به خانه‌ای به فاصله‌ی ۴ ببرد.

- بازیکنی، مهره‌ای به ارزش ۵ را به کاشی‌ای با فاصله‌ی ۳ منتقل می‌نماید، میزان نیروی وارده به آن کاشی در اثر پرش، برابر است با  $6 = 5 - 3 - 2$ . در این‌جا اگر دو مهره با وزن ۲ و ۴ در آن کاشی موجود باشد، بازیکن باید هر دو مهره را به صورت دلخواه به دو کاشی متفاوت که در مجاورت آن کاشی قرار دارند، منتقل کند.



«تصویر ۵»

۶) چنانچه چند مهره‌ی هم‌رنگ در یک کاشی قرار داشته باشند، برای حرکت دادن آن‌ها، باید نیرویی برابر با مجموع وزن آن‌ها به آن کاشی وارد نمود. مثال: دو مهره‌ی (A) با وزن‌های ۲ و ۳ یک کاشی قرار دارند.

- اگر بازیکنی، نیرویی به‌اندازه‌ی ۴ به یک کاشی وارد کند، امکان حرکت هیچ یک از مهره‌ها را ندارد زیرا مجموع وزن آن‌ها ۵ می‌باشد و برای حرکت مهره‌ها نیاز به ۵ واحد نیرو هست!

- اگر بازیکنی، نیرویی به‌اندازه‌ی ۵ به یک کاشی وارد کند، می‌تواند یک مهره‌ی را به یک کاشی و مهره‌ی دوم را به کاشی دیگر منتقل کند.  
تذکر مهم:

۱) مهره‌های داخل صفحه، امکان پرش از یک کاشی به کاشی دیگر را ندارند و بازیکنان تنها از طریق پرش مهره‌های خارج از صفحه می‌توانند مهره‌های موجود در یک کاشی را به کاشی‌های مجاور منتقل کنند.

۲) اگر در یک کاشی از صفحه، مهره‌ای موجود باشد (مثلاً یک مهره‌ی A)، هیچ مهره‌ی هم‌رنگ یا هم‌نام دیگری (مثلاً هیچ A دیگری)، امکان پرش مستقیم (از خارج صفحه) به آن کاشی را ندارد.

۳) در هر ترامپولین، حداکثر ۶ مهره می‌تواند وارد گردد و در صورت وجود ۶ مهره در یک کاشی، امکان ورود مهره‌ی جدید به آن وجود ندارد! ۷) مالکیت کاشی‌های صفحه: مالکیت هر یک از کاشی‌های صفحه، به بازیکنی تعلق می‌گیرد که مجموع ارزش مهره‌هایش در آن کاشی از سایرین بیش‌تر باشد.

- اگر در یک کاشی، دو مهره‌ی (A) به وزن ۲ و ۳ و یک مهره‌ی (B) به وزن ۴ موجود باشد، مالکیت آن کاشی، به بازیکن (A) تعلق دارد.  
- اگر در یک کاشی، دو مهره‌ی (A) به وزن ۲ و ۲ و یک مهره‌ی (B) به وزن ۴ موجود باشد، مالکیت آن کاشی، به هیچ‌کدام از بازیکنان تعلق ندارد!

#### نکته

۱) از آن‌جا که در جریان بازی، بازیکنان از رنگ مهره‌های یکدیگر خبر ندارند، ممکن است در اثر حرکت یکی از بازیکنان، بازیکن دیگر بتواند به پیروزی دست یابد! پس در جریان بازی، هر زمان یکی از بازیکنان در اثر حرکت خود یا سایرین، شرایط پیروزی را به دست آورد، کارت خود را رو نموده و بازی را می‌برد.

۲) در صورتی که پس از ورود تمام مهره‌ها به صفحه، بازیکنان شرایط پیروزی را به دست نیاورند، امتیاز بازیکنان بر اساس قوانین امتیازشماری محاسبه شده و بازیکنان بر اساس امتیازی که به دست آورده‌اند، رتبه‌بندی می‌شوند.

#### قوانین امتیاز شماری:

- مالکیت کاشی سفید ۸ امتیاز دارد.
  - مالکیت دو کاشی هم‌رنگ یا هم‌نام، به‌ازای هر کاشی ۷ امتیاز دارد.
  - مالکیت یک کاشی ۶ امتیاز دارد.
- تذکر: چنانچه دو یا چند بازیکن، به صورت مشترک، بیش‌ترین امتیاز را داشته باشند، تعداد کاشی‌هایی که هر کدام از آن‌ها در آن مهره دارند، محاسبه شده و به مجموع امتیازات آن‌ها اضافه می‌گردد و کسی که بیش‌ترین امتیاز را به دست آورد، برنده است و اگر بازهم امتیازات مساوی شد، کسی که توکن انرژی بیش‌تری برایش باقی مانده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

در روش حرفه‌ای، تمام قوانین، مشابه حالت قبل است با این تفاوت که زمانی که یک مهره، وارد یک کاشی می‌شود و در اثر نیروی پرش به آن کاشی، یک یا چند مهره به کاشی‌های مجاور منتقل می‌شوند. ورود هر یک از مهره‌ها به کاشی‌های مجاور، نیرویی وارد می‌کند که به آن نیروی حاصل از انتقال گفته می‌شود؛ نیروی حاصل از انتقال نیز مانند نیروی پرش می‌تواند مهره‌ی موجود در کاشی را به کاشی‌های مجاور منتقل نماید.

نیروی حاصل از انتقال = (وزن - ۱)

توجه: یک مهره، پس از انتقال به یک کاشی تنها می‌تواند مهره‌های با رنگ مخالف را (در صورت داشتن نیروی انتقال کافی) به کاشی‌های مجاور منتقل کند و به هیچ‌وجه نمی‌تواند مهره‌ی هم‌رنگ خودش را جابه‌جا کند.



«تصویر ۶»

چیدمان ابتدایی:

(۱) چیدمان کاشی‌ها، مهره‌های ورزشکار و توکن‌های انرژی، مشابه بازی معمولی است. توکن داور را به جعبه بازگردانید.

(۲) از روی هر دسته از مهره‌های ورزشکار، به ترتیب بالاترین مهره را برداشته و در هر نقطه‌ی پرش، یک مهره قرار دهید.

(۳) کارت‌ها را بُر زده و به هر بازیکن ۳ کارت بدهید. پس از آن، هر بازیکن، مهره‌های هم‌نام با کارت‌های خود را برداشته و جلوی خود قرار می‌دهند (بدون ایجاد تغییر در ترتیب آن‌ها).

هدف بازی: هدف بازیکنان، تصاحب ۳ ترامپولین مشابه (۳ ترامپولین هم‌رنگ یا هم‌نام) با یک دسته از مهره‌های شان می‌باشد. برای مثال، اگر یک بازیکن، کارت‌ها و ژتون‌های (C)، (A) و (F) را در اختیار داشته باشد، برای پیروزی در بازی باید ۳ ترامپولین مشابه (هم‌رنگ / هم‌نام) را با یکی از گروه مهره‌های خود (F، A یا C) تصرف نماید.

روش بازی:

بازیکن جوان‌تر، بازی را آغاز نموده و هر بازیکن در نوبت خود تنها می‌تواند یکی از دو عمل زیر را به انتخاب خود انجام دهد:

(۱) یک عدد از مهره‌های متعلق به خود را بر اساس قوانین پرش (ورود مهره‌ها به صفحه) که قبلاً بیان شد، به یکی از کاشی‌ها وارد نماید و اگر انرژی مصرفی او، از ۶ کم‌تر باشد، به همان میزان انرژی از بانک دریافت نماید.

نکته: تمام قوانین پرش، انرژی پرش، نیروی پرش و نیروی حاصل از انتقال کاملاً مشابه روش قبل می‌باشد.

(۲) از روی هر دسته از مهره‌های ورزشکار خود، بالاترین مهره را برداشته و به دلخواه در یکی از نقاط پرش قرار دهد.

(۱-۲) هر بازیکن از روی هر دسته از مهره‌های خود فقط یک مهره می‌تواند به نقاط پرش وارد نماید (امکان ورود دو مهره از یک رنگ را ندارد).

(۲-۲) اگر در یک نقطه‌ی پرش، از قبل، یک یا چند مهره موجود باشد، مهره‌ی جدید پشت‌سر مهره‌های قبلی در صف قرار می‌گیرد.

(۲-۳) هر بازیکن در هر نوبت، در هر نقطه‌ی پرش، تنها یک مهره می‌تواند قرار دهد (در هر نوبت امکان ورود دو مهره در یک نقطه پرش وجود ندارد).



جهت مشاهده ویدئوی آموزش بازی QR code مقابل را اسکن کنید و یا به وبسایت «سرزمین ذهن زیبا» به آدرس [www.lbmind.com](http://www.lbmind.com) مراجعه نمایید.