

سال ۱۰۷۳۳ - مترینک / سیاره‌ی جشره‌ی / مصلیات نیکماک. هرج و مرج و ویرانی همه جا را گرفته. به زودی خلافتکاران و قانون شکنان اختیار کل سیاره را به دست خواهند گرفت. امید همه فقط به یک چیز است: آینده... (والته کسی شناس!) برای پیروز شدن، داناترین و ماهرترین دوستان را پیدا کن و حشره‌های مودی و خرابکار را از مرکز فرماندهی خود دور کن. موفق باشی فرمانده...

## هدف بازی

شما ۴ کارت دارید که فقط از شماره‌ی روی بعضی از آن‌ها خبر دارید. در طول بازی سعی کنید تا کارت‌های خود را با کارت‌های دیگری که شماره‌های کمتری دارند عوض کنید (حشرات قهرمان را نگه دارید و حشرات علاقه‌کار را از خود دور کنید). هر وقت حدس زدید که مجموع شماره‌ی روی کارت‌های شما از حریفان کمتر است، فراد بزنید نیکماک! ولی برنده واقعی کسی است که واقعاً مجموع شماره‌های روی کارت‌هایش از بقیه کمتر باشد!

## لوازم بازی

کارت‌های ۰ تا ۸	کارت ۹	کارت‌های فرماندهی	تاس چوبی
از هر شماره ۴ عدد	۹ عدد	از هر کارت ۳ عدد	۲ عدد

## چیدمان شروع بازی

۱- همه‌ی ۵۴ کارت را پُر بزنید و آن‌ها را به پشت بین بازیکن‌ها قرار دهید، به گونه‌ای که دسترسی همه بازیکنان به آن‌ها آسان باشد.  
۲- از روی دسته‌ی کارت‌ها، ۴ کارت به هر بازیکن بدهید تا آن‌ها را به پشت (بدون آنکه تصویر آن‌ها را ببیند) در یک ردیف در جلوی خود بچینند.



## روش بازی

۱- در ابتدای بازی، هر بازیکن اجازه دارد فقط کارت ابتدایی و کارت انتهایی از ردیف کارت‌های خود را نگاه کند و آن‌ها را به خاطر بسپارد.



۲- یک نفر به قید قرعه یا با توافق بازی را شروع می‌کند.  
۳- بازیکن اول، با برداشتن یک کارت از روی دسته‌ی کارت‌ها، به طوری که فقط خودش روی آن کارت را ببیند بازی را شروع می‌کند.



۴- بازیکن می‌تواند این کارت را با هر کدام از کارت‌های ردیفش که تمایل دارد عوض کند و کارت قدیمی را به صورتی که تصویر روی آن دیده شود، روی زمین (در کنار دسته‌ی کارت‌ها) بگذارد.



اگر هم نخواهد کارتش را عوض کند، همان کارتی که از دسته‌ی کارت‌ها برداشته است را به روی زمین می‌گذارد.



### توجه

واضح است که اگر شمارهی این کارت جدید از شمارهی یکی از دو کارت ابتدایی و انتهایی ردیف کارت‌های بازیکن کمتر بود، بهتر است او کارت جدید را با کارت قبلی عوض کند. البته بازیکن می‌تواند کارت‌های دوم و سوم ردیفش را هم با کارت جدید تعویض کند. ولی در واقع ریسک می‌کند؛ چرا که آن‌ها را نذرده است و نمی‌داند شمارهی آن‌ها از کارت کشیده شده کمتر است یا بیشتر! (البته در طول بازی ممکن است شرایطی پیش بیاید که شمارهی آن‌ها را نیز بفهمد.)

۵- در صورتی که کارت برداشته شده از روی دسته کارت‌ها، یکی از کارت‌های فرماندهی بود، دستورالعمل مربوط به آن کارت را انجام می‌دهد.  
۶- نفر بعدی، بازیکن سمت چپ بازیکن اول است و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.

### توجه

اگر در طول بازی دسته‌ی کارت‌ها همگی استفاده شدند، کارت‌های استفاده شده را بر بزیید و به جای دسته‌ی کارت‌ها قرار دهید.

## دستورالعمل کارت‌های فرماندهی

اگر kartی که از روی دسته کارت‌ها کشیده‌اید، یکی از کارت‌های فرماندهی باشد، تاس‌ها را بردارید و با هم بیندازید. شما می‌توانید به اندازه‌ی مجموع عددهای روی دو تاس از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید. ولی اگر نمی‌خواهید از اختیارات کارت فرماندهی استفاده کنید، تاس نریزید و نوبت بازی را به نفر بعدی واگذار کنید.



کارت پرتاب: این کارت به شما اختیار کشیدن تعداد کارت‌های بیشتری از روی دسته کارت‌ها را می‌دهد.  
مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ بار از روی دسته کارت‌ها، کارت بردارد. البته اگر بازیکن کارت اول را برداشت و آن را با یکی از کارت‌های خود عوض کرد، کارت دوم را دیگر نمی‌تواند بردارد.

کارت سزکه: این کارت به بازیکن اختیار دیدن تصویر تعدادی کارت از دسته کارت‌های خودش را می‌دهد.  
مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از کارت‌هایش را به انتخاب خود برگرداند و شمارهی آن‌ها را نگاه کند.

کارت پدیده بگونه: این کارت به بازیکن اختیار تعویض تعدادی از کارت‌های خود را با کارت‌های حریفانش می‌دهد.  
مثلاً اگر مجموع عدد روی تاس‌ها ۲ بود، بازیکن اجازه دارد ۲ کارت از دست خود را با ۲ کارت از دست هر کدام از بازیکنان که تمایل دارد، عوض کند. البته هیچ بازیکنی اجازه ندارد به کارت‌های تعویض شده نگاه کند.

### توجه

کارت‌های فرماندهی تنها زمانی اثر می‌کنند که از روی دسته کارت‌ها برداشته شوند. در صورتی که در ردیف کارت‌های یک بازیکن کارت فرماندهی وجود داشته باشد، هیچ خاصیتی ندارد. بازیکن باید سعی کند که ردیف کارت‌هایش همگی کارت عدد باشند.

## پایان هر دور از بازی

برنده‌ی هر دور از بازی کسی است که در انتهای آن دور، مجموع شمارهی روی کارت‌هایش از همه کمتر باشد.  
زمانی که یک بازیکن احتمال می‌دهد که کمترین مجموع را نسبت به بقیه در کارت‌های خود دارد، باید روی میز بزند و بگوید "تکیکاک" (در این لحظه بازی متوقف می‌شود و همه‌ی بازیکنان باید ردیف کارت‌های خود را به رو برگردانند و مجموع شمارهی روی کارت‌های خود را بشمارند.)

### توجه

اگر در زمان شمارش، در دسته کارت‌های یک بازیکن کارت فرماندهی وجود داشته باشد، باید از روی دسته کارت‌های روی زمین کارت کشد و کارت فرماندهی را با کارت کشیده شده عوض کند. (اگر کارت کشیده شده هم کارت فرماندهی بود، باید دوباره کارت کشد.)

## برنده‌ی بازی

اولین بازیکنی که بتواند ۳ یا ۵ دور از بازی را برود، برنده شده، بازی تمام می‌شود.

## روش بازی پیشرفته و بازی تیمی

برای آشنایی با روش‌های بازی "تکیکاک پیشرفته" و "تکیکاک تیمی" به وبسایت ما مراجعه کنید  
[www.houpaa.com](http://www.houpaa.com)

## سختی با پلتر و هادر

تکیکاک یک بازی فکری در جهت به‌کارگیری حافظه و ریاضیات می‌باشد. در این بازی بازیکن با کمترین مجموع شماره‌ها برنده خواهد بود. در نتیجه این بازی با هدف تقویت مهارت جمع و تفریق در کودکان به عنوان یک بازی مناسب شناخته می‌شود. ثابت شده است که مهارت‌هایی که در طول بازی به صورت کاملاً فطری به کودکان آموزش داده می‌شود و به تدریج و به مرور زمان در ذهن آن‌ها جای می‌گیرد برای کودکان خسته‌کننده نیست و سبب بروز مقاومت در برابر یادگیری آن‌ها نمی‌شود. در نتیجه به کمک این بازی، فرآیند آموزش در کودکان تسهیل گردیده، با اشتیاق بیشتری به یادگیری ریاضیات روی می‌آورد.

نام بازی: تکیکاک  
www.nimkatbook.com  
Memory and Risk taking Game  
سال انتشار: ۱۳۹۳ / ۲۰۱۴  
نویسنده: HOUFAA  
تولید کننده: HOUFAA  
توزیع کننده: HOUFAA  
طرح و توسعه: شادی مرادمانی - گلنوش ستوده



بازی به تعدادی از جعبات پس از فروش، پاکد بازی را به شماره‌ی ۰۲۱۳۹۱۰۲۰۰۰ پیامک کنید.

