

کاپوچین Cupo chin

چیدمان شروع بازی

به هر نفر ۵ لیوانک در ۵ رنگ مختلف بدهید. زنگ را جایی بین بازیکنان قرار دهید که دست همه به آن برسند. کارت‌های تصاویر را قبل از شروع بازی بدون دیدن شکل‌های آن‌ها بُر زده و طوری به پشت بین بازیکنان قرار دهید که همه به راحتی تصویر آن‌ها را ببینند. می‌توانید قبل از شروع بازی و بُر زدن کارت‌ها درجه‌ی سختی آن‌ها را با ترکیب کردن کارت‌هایی با سختی‌های مختلف تنظیم کنید. اولین بار که بازی می‌کنید یا زمانی که با بازیکنان کم‌سن و سال بازی می‌کنید، بهتر است فقط از کارت‌های ساده استفاده کنید.



لوازم بازی

کارت تصاویر: ۵۴ عدد
(۱۴ کارت ساده، ۴۰ کارت پیچیده)
لیوانک‌های رنگی: ۲۰ عدد
(چهار دسته در ۵ رنگ مختلف)
زنگ: ۱ عدد

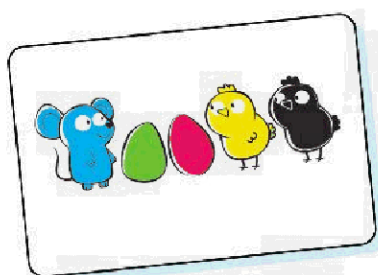


هدف بازی

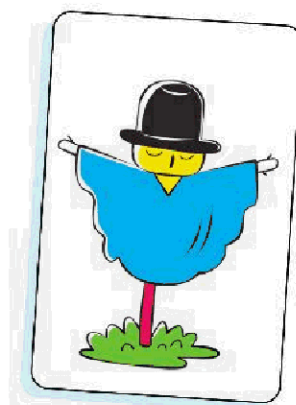
«کاپوچین» یک بازی سرعتی است؛ باید قبل از بقیه با لیوانک‌هایی که در دست دارید ترکیب مناسبی بسازید و زنگ را به صدا دریاورید تا در آخر با امتیاز بیشتر برنده شوید.

قوانین اصلی بازی

اولین کارت را از روی دسته‌ی کارت‌ها رو کنید. حالا همه به سرعت باید سعی کنند لیوانک‌هایشان را به ترتیبی روی میز بچینند که روی کارت مشخص شده است. تصاویر روی کارت‌ها چند حالت مختلف دارند: اگر چیدمان تصاویر کارت افقی بود، لیوان‌ها را در یک ردیف با ترتیب رنگ درست بچینید.



اگر طرح‌ها عمودی هستند، لیوان‌ها را با ترتیب درست روی هم بچینید.



ممکن است شکل‌ها در یک سطح نسبت به هم قرار نداشته باشند. در این حالت باید لیوان‌ها را با فاصله از هم (طبق تصویر) با رعایت ترتیب رنگ بچینید.



و بالاخره ممکن است تصاویر روی کارت‌ها ترکیبی از همه‌ی این حالت‌ها باشند.



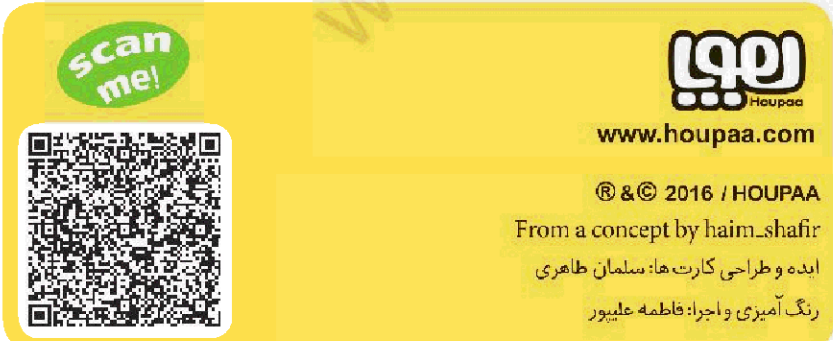
پایان بازی

بازی تا زمانی که همه‌ی کارت‌ها بازی شوند ادامه پیدا می‌کند. بعد از پایان بازی، بازیکنان تعداد کارت‌هایی را که در دست دارند می‌شمرند. کسی که بیشترین کارت را داشته باشد برنده‌ی بازی است. در صورتی که دو نفر اول شده باشند، بازیکنی که بهتر بتواند بقیه را به خنده بیندازد برنده می‌شود!

بایدها و نبایدها

- بازی نوبتی نیست و همه همزمان باید سعی کنند تا لیوانک‌هایشان را بچینند.
- لیوانک‌ها را می‌توانید با هر دو دستتان بچینید.
- بعد از آنکه زنگ را به صدا درآوردید دیگر نمی‌توانید به لیوانک‌هایتان دست بزنید.

هر بازیکنی که چیدن لیوانک‌هایش را تمام می‌کند باید زنگ را به صدا درآورد. تا همه‌ی بازیکنان چیدمانش را تمام نکرده‌اند نباید به لیوانک‌هایش دست بزنند یا چیدمانشان را عوض کند. وقتی همه‌ی بازیکنان لیوانک‌هایشان را چیدند و زنگ را به صدا درآوردند، نوبت امتیاز دادن می‌رسد. اول لیوانک‌های نفر اول را بررسی کنید. اگر چیدمان او درست بود، کارت تصویر را به عنوان جایزه به این بازیکن بدهید. اگر چیدمان این بازیکن اشتباه بود، لیوانک‌های کسی را که بعد از او زنگ زد نگاه کنید. به همین ترتیب در صورت اشتباه بودن چیدمان هر بازیکن لیوانک‌های نفر بعد را کنترل کنید تا برنده‌ی این دور مشخص شود. اگر هیچ‌کس ترکیب درستی نچیده بود، کارت این دور به هیچ بازیکنی نمی‌رسد. حالا که برنده‌ی این نوبت مشخص شد، کارت بعدی را رو کنید و دوباره سعی کنید لیوانک‌هایتان را به ترتیب آن کارت بچینید.



scan me!

هوپا
HouPaa

www.houpaa.com

© & © 2016 / HOUPAA
From a concept by haim_shafir
ایده و طراحی کارت‌ها: سلمان طاهری
رنگ آمیزی و اجرا: فاطمه علیپور