

بازی پیشرفته



لوازم بازی :

نمونه‌های چوبی	کارت بازی
۵ عدد	۷۲ (۶۰+۱۲) عدد

شروع بازی:

دو سری کارت‌های بازی را با هم بر بزنید و به پشت وسط بازیکن‌ها قرار دهید. (سری ۶۰ تایی کارت‌های بازی ساده با دو نمونک در هر تصویر و سری ۱۲ تایی کارت‌های پیشرفته با چهار نمونک در هر تصویر). نمونک‌ها را طوری روی میز بگذارید که در دسترس همه‌ی بازیکن‌ها باشد. هر چیز شکستنی، ریختنی یا برنده را از محدوده‌ی بازی دور کنید!

برنده‌ی بازی:

برنده‌ی بازی کسی است که بتواند نمونک مربوط به هر کارت را سریع‌تر از دیگران شناسایی کند و در پایان کارت‌های بیشتری را تصاحب کند.

قانون‌های اصلی بازی

آخرین بازیکنی که به محل بازی رسیده بازی را شروع می‌کند و یکی از کارت‌ها را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌گرداند. این کارت باید به گونه‌ای روی میز قرار بگیرد که همه‌ی بازیکن‌ها بتوانند همزمان تصویر روی کارت را ببینند. در این مرحله هر بازیکن سعی می‌کند سریع‌تر از بازیکن‌های دیگر نمونک مربوط به هر کارت را بردارد.

در کارت‌هایی با دو نمونک:

در صورتی که یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش توی تصویر وجود داشت، بازیکن‌ها باید همان نمونک را بردارند (برای مثال، اگر تصویر کارت یک آباژور قرمز روی یک میز خاکستری باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند) (مطابق راهنمای بازی کلاسیک).

در صورتی که رنگ هیچ‌کدام از نمونک‌های توی تصویر با نمونک‌های واقعی تطابق نداشته باشد، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که رنگ و تصویر آن در کارت وجود ندارد (برای مثال، اگر تصویر کارت یک آدم‌آهنی سبز و یک میز سفید باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند) (مطابق راهنمای بازی کلاسیک).

در کارت‌هایی با چهار نمونک:

در صورتی که فقط یکی از نمونک‌ها با رنگ خودش توی تصویر وجود داشت، بازیکن‌ها باید همان نمونک را بردارند (برای مثال، اگر در تصویر کارت، ربات خاکستری، مرغ آبی، آباژور سبز و صندوقچه‌ی سفید وجود داشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت ربات خاکستری را بردارند) (شکل ۱).



شکل ۱

بازیکنی که سریع‌تر از دیگران نمونک صحیح را بردارد برنده‌ی آن دور از بازی است و کارت را به دست می‌آورد. اگر یکی از بازیکن‌ها نمونک را اشتباه انتخاب و آن را لمس کند، یکی از کارت‌هایی را که پیش‌تر به دست آورده از دست خواهد داد. این کارت‌ها در پایان همان دور به بازیکنی می‌رسد که نمونک صحیح مربوط به کارت را بردارد. بازیکنی که در هر دور برنده می‌شود، کارت مربوط به دور بعد را از روی دسته‌ی کارت‌ها برمی‌گرداند و بازی ادامه می‌یابد.

بایدها و نبایدهای بازی:

بایدها و نبایدهای این بازی مشابه بازی کلاسیک است.

scan me!



هوپا Houpaa

© & © 2015 HOUPAA
www.houpaa.com

در صورتی که هیچ‌کدام از نمونک‌های تصویر با رنگ واقعی آن‌ها تطابق نداشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت نمونکی را بردارند که رنگ آن در تصویر وجود ندارد (برای مثال، اگر در تصویر کارت، مرغ خاکستری، میز سبز، صندوقچه‌ی آبی و آباژور سفید وجود داشته باشد، رنگ قرمز در تصویر وجود ندارد و بنابراین، بازیکن‌ها باید به سرعت آباژور قرمز را بردارند) (شکل ۳).



شکل ۳

در صورتی که تمام نمونک‌های تصویر با رنگ واقعی‌شان تطابق داشته باشند، بازیکن‌ها باید نمونکی را بردارند که در تصویر نیست (برای مثال اگر در تصویر کارت، ربات خاکستری، میز آبی، مرغ سفید و آباژور قرمز وجود داشته باشد، بازیکن‌ها باید به سرعت صندوقچه‌ی سبز را بردارند) (شکل ۲).



شکل ۲