

آموزش شماره ۱ - راهنمای اصلی بازی

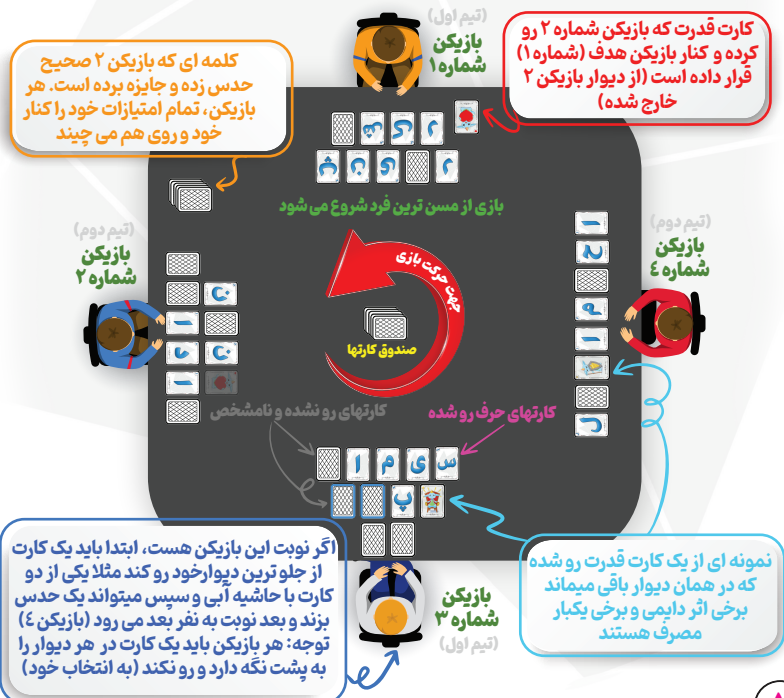
روال کلی بازی:

به بازیکنان تعدادی کارت حرف و قدرت داده می شود که باید با این کارتها کلماتی تشکیل و یا مخفی کاری هایی انجام دهند و نهایتاً جلوی خود این کلمات را به پشت بچینند، سپس مرحله ۲ بازی شروع می شود. بازیکنان بر اساس نوبت حدس می زنند و یا از قدرتهای خود استفاده می کنند و بر اساس خلاقیت، نبوغ و هوشی که به کار ببرند جایزه می گیرند یا در صورت اشتباه برعکس جریمه می شوند و در پایان، امتیازات جمع و تیم آخر حذف و بازی تاملشخص شدن برنده دورهمی تکرار می شود.

بازی در دومرحله اتفاق می افتد:

مرحله ۱ - کلمه سازی و چیدن و مخفی سازی آنها (خلاقیت و دانش پرگ برنده این مرحله هست)
مرحله ۲ - مسابقه نوبتی و حدس زدن (حواس جمع بودن و هوشیاری و آگاهی کلید موفقیت در این مرحله است)

مثال: تصویر زیر صحنه ای از اواسط مرحله دوم بازی را نشان می دهد، دقت کنید که شما سطرهایی از کلمات خلاقانه خودتان را در بازی ایجاد می کنید و این تصویر فقط یک نمونه و مثال میباشد!



❖ **کارت‌های حرف:** تعداد این کارت‌ها ۱۱۱ عدد می باشد که نماد ♠ در کنار خود دارند.

❖ **کارت‌های قدرت:** تعداد این کارت‌ها ۳۳ عدد می باشد که همه تصویر بچه اژدهای داستان بازی را دارند (اژی)

نحوه بازی:

۱. کارت‌های قدرت و حرف را جدا کنید و هر دسته را حسابی بر بزنید.

۲. به هر بازیکن ۱۶ کارت حرف و ۳ کارت قدرت بدهید و از آنها بخواهید یک قدرت و ۲ حرف را به انتخاب خود به شما برگردانند طوری که نهایتاً دست هر بازیکن ۱۴ کارت حرف و ۲ کارت قدرت باقی بماند.

۳. اگر تعداد بازیکنان ۴ نفر و بیشتر می باشد، بازیکنان را دوبه دو تیم کنید (جزییات در راهنمای شماره ۲)

۳. مرحله اول بازی را شروع کنید و همه بازیکنان نهایتاً ۸ دقیقه فرصت دارند که دژ خود را بسازند،

منظور از دژ تعدادی دیوار (سطر) می باشد که هر کدام در دل خود کلمه ای ۴ حرفی یا بیشتر دارند و البته کارت‌های قدرت نیز ممکن هست بین آنها مخفی شده باشد. (جزییات در راهنمای شماره ۳)

دیوار اول → جلوترین دیوار

دیوار دوم



دیوار سوم



محدودیتی در تعداد دیوارها و طول آنها نیست و بازیکنان بر اساس خلاقیت و نبوغی که دارند دژ خود را میسازند، این تصویر و ۳ دیوار آن فقط یک نمونه است.

در هر دیوار کلمه ای پنهان شده و هر دیوار ممکن است از تعدادی کارت حرف یا قدرت تشکیل شده باشد

۴. زمانی که تمام بازیکنان دژهای خود را ایجاد کردند یا زمان مجاز دژ سازی تمام شد، مرحله دوم را شروع کنید و بازی از مسن ترین بازیکن شروع و به صورت نوبتی میچرخد، به نحوی که هر بازیکن در نوبت خود باید یک کارت از جلوترین دیوار خود که بیش از یک کارت رونشده دارد به رو کند (به انتخاب خود) و سپس اگر حدسی دارد بزند و سپس نوبت به نفر بعد می رود (حدس فقط در نوبت بازیکن و فرصت آن ۱۰ ثانیه).

توجه: حداقل یک کارت از هر دیوار باید به پشت باقی بماند و بازیکنان هرگز حق رو کردن آن را ندارند.

۵. بازیکنی که به درستی کلمه مخفی شده در یک دیوار را حدس بزند کل کارت‌های آن دیوار را به عنوان جایزه و امتیاز تیم خود می گیرد (هم روشده و هم رونشده) و آن دیوار از بازی کامل حذف میشود ولی اگر اشتباه حدس بزند باید یک کارت از جلوترین دیوار خود که امکان رو کردن کارت دارد به عنوان جریمه به رو کند.

۶. بازی تا جایی ادامه پیدا میکند که دیگر هیچ بازیکنی کاردی برای رو کردن ندارد و فقط یک کارت از هر دیوار آنها به پشت باقی مانده هست در این حالت هر بازیکنی که در نوبت خود بگوید "دور آخر"، بازی فقط یک دور دیگر ادامه پیدا میکند و وقتی روند بازی مجدد به این بازیکن زنگ برسد و او حدس آخر خود را بزند بازی تمام است و تمام کارت‌هایی که هنوز در صحنه بازی هستند به بازیکنی که کلمه را تشکیل و صاحب دیوار هست به عنوان امتیاز می رسد.

در پایان امتیازات را جمع بزنید و تیم با کمترین امتیاز را به طور کامل حذف کنید و سپس بازی را با تیم های باقیمانده و مجدد از مرحله ۱ شروع کنید تا جایی که فقط یک تیم باقی و برنده دورهمی شما شود.

آموزش شماره ۲ - قوانین استفاده از کارتهای بازی

✱ کارتهای حروف:

کارتهای حروف بازی شامل حروف الفبای فارسی و برخی علامت های ویژه می باشد که شما از آنها برای ساخت کلمات در دیوار خود می توانید استفاده کنید، به عنوان مثال کلمه "مادر" میتواند به صورت زیر در یک دیوار قرار گیرد:



در این مثال بازیکن بین حروف کارتهای قدرتی قرار داده است و سایر حروف مربوط به کلمه "مادر" میباشد که از راست به چپ جلوی بازیکن صاحب دیوار و به پشت چیده می شود.

علامت های ویژه:

در بین کارتهای حروف که برای ساخت کلمات استفاده می شوند برخی علائم ویژه وجود دارند که در ادامه آنها را توضیح می دهیم:

این کارت بین حروف قرار می گیرد و می تواند به عنوان هر حرفی در نظر گرفته شود، این کارت ۲ جان دارد (یعنی دوبار رومی شود)، طوریکه بار اولی که کارت رومی شود شما فقط می گوئید ستاره، ولی در نوبت بعد باید بگوئید چه حرفی هست. شما وظیفه ندارید به سوالات باقی بازیکنان کم حواس جواب بدهید و اگر کسی یادش رفت که شما چه حرفی را در جان دوم این کارت گفتید مقصر خودش هست و نیازی به تکرار شما نیست.



ستاره

این کارت بین حروف قرار می گیرد و این امکان را به شما می دهد که حروف را برعکس بچینید طوریکه به جای اینکه از راست به چپ بچینید از چپ به راست میچینید. مثلاً کلمه "پزشک" به کمک این کارت می تواند اینطوری چیده شود:



تعجب

کارت پوچ در بین حروف قرار می گیرید و برای رد گم کردن استفاده می شود و هیچ اثر خاصی جز یک خانه خالی و افزایش طول حروف یک کلمه ندارد. مثلاً کلمه "پدر" میتواند به این صورت چیده شود:



پوچ

قانون بازی این هست که کلمات ۴ حرفی و یا بیشتر بسازید ولی با کمک این کارت می توانید کلمات ۳ حرفی را تبدیل به ۴ حرفی کنید و مثل همین نمونه "پدر" با پوچ مجاز می شود.

قوانین ساخت کلمات:

- تشدید، حمزه و اعراب نوشته و شمردن نمی شوند. مثلاً کلمات "نجار"، "املا"، "معطر"، "تاکید"، "اعتنا" و ... همگی درست هستند و باید در بازی همین طوری نوشته شوند.
- تمام کلمات باید فارسی و آشنا و شنیده شده برای حداقل یک بازیکن دیگر غیر شما باشد.
- کلمات باید با املاء و حروف درست و به شکل نوشتاری صحیح نوشته و چیده شوند یعنی شما کلمه "نان" را نمیتوانید "نون" بنویسید، کلمه "سپاسگزار" را نمیتوانید "سپاسگذار" بنویسید. کلمه "بوق" را نمی توانید "بوغ" بنویسید! همه این حالت ها خطأ و غلط هستند.
- لغتهای ترکیبی که بازیکن از ذهن خود و چسباندن دو کلمه جدا به هم می سازد مجاز نیستند مثل "دیوارابی"، "میوه گم شده"، "برنج بودار" که همه غلط و غیر مجاز هستند.
- تغییر شکل کلمات مجاز نیست، کلمه "مادر" درسته ولی "مادرم" یا "مادرش" درست نیست.

- هر بازیکنی که در مرحله اول بازی که ساخت دژ هست نتواند از حروف و کارتهایی که در اختیار دارد استفاده کند باید آنها را به صندوق برگرداند و همه **کارتهای استفاده نشده می سوزد** و ضمناً کسی نمی تواند کارتی مبادله یا از صندوق بردارد (حتی اگر هم تیمی هستند!).
- استفاده از اینترنت برای کلمه سازی به کمک تلفن همراه یا رایانه **مجاز نیست** و بازیکنان باید از دانش و نبوغ خود استفاده کنند.
- چنانچه تعداد بازیکنان **کمتر از ۴ نفر** هست بازی را تیمی انجام ندهید و هر بازیکن یک تیم مستقل برای خودش باشد اما اگر تعداد بازیکنان **۴ نفر و به بالا** هست شدیداً توصیه می شود که بازیکنان را دوبه دو تیمی **بازی کنید** و نیازی هم نیست که افراد یک تیم کنار هم باشند بلکه می توانند روبرو یا در نقاطی مختلف از گردش بازی قرار بگیرند. وقتی بازی تیمی می شود روال بازی کاملاً شبیه روال بازی غیر تیمی هست و افراد مستقلاً دیوار می سازند و حدس می زنند و امتیاز می گیرند و از قدرت ها استفاده می کنند و ... اما تفاوت فقط این هست که در پایان بازی، امتیاز دو بازیکن یک تیم با هم جمع و به عنوان امتیاز کل تیم منظور می شود. افراد یک تیم نمی توانند کلمات همدیگر را حدس بزنند.
- در مرحله دوم بازی که نوبتی هست، ابتدا هر بازیکن باید یک **کارت** از جلوترین دیوار خود رو کند (قدرت یا حرف) مگر اینکه همه دیوارهای او فقط یک کارت رو نشده داشته باشند، و بعد **اگر بخواهد** می تواند حدس بزند (منظور از حدس یعنی به زبان آوردن کلمه مخفی شده در یک دیوار و بازیکن صاحب آن هم می گوید درست هست یا خیر) یا زمان **۱۰ ثانیه** تمام شود نوبت به نفر بعد می رود.
- زمانی که بازیکنی حدس اشتباهی بزند و کارتی برای جریمه دادن نداشته باشد که رو کند عملاً از دور نوبتی بازی خارج شده و دیگر نمی تواند حدسی بزند تا بازی کامل تمام شود (ولی پاسخ و جایزه حدس باقی را باید او یا هم تیمی او بدهد).
- زمانی که بازیکنی در نوبت خود، دور آخر را تشخیص و اعلام کرد، بازی فقط یک دور دیگر ادامه پیدا می کند و تمام بازیکنان یکبار دیگر نوبت حدس دارند تا بازی بچرخد و به نفر اعلام کننده دور آخر برسد که او حدس آخر خود را مجدداً میزند (به عنوان جایزه هم اول و هم آخر دور).
- حدس بدون جریمه **دور آخر** بازی به این صورت هست که هر بازیکن که نوبتش شد تا وقتی که حدس اشتباه نزنند می تواند حدس و جایزه بگیرد، ولی با اولین حدس اشتباه بازی به نفر بعد می رود. **(قانون خاص: اگر تعداد بازیکنان کم و زیر ۳ نفر هست، هر بازیکن در دور آخر ۳ حدس دارد)**
- در پایان بازی چنانچه جلوی بازیکنی دیوارهایی حدس نزده باقی مانده باشد، کل آن کارتها به صاحب دیوار که توانسته دیواری غیر قابل نفوذ بسازد به عنوان امتیاز می رسد (اگر قبلاً قدرت پیمان روی او استفاده شده بوده، باید به ازای هر کلمه یک امتیاز را به صاحب پیمان بدهد).
- هر بار که بازی تمام شود، بازیکن یا کل تیمی که نفر آخر شده است از بازی **حذف** می شود و بازی با افراد باقیمانده ادامه پیدا می کند تا نهایتاً یک نفر یا یک تیم باقی بماند و برنده نهایی شود.
- زمان تقسیم کارتها اگر تعداد بازیکنان زیاد هست و **۱۶ کارت** برای همه وجود ندارد می توانید تعداد کمتری کارت حرف بین بازیکنان توزیع کنید و یا چند نفر در نقش یک بازیکن بازی کنند.
- در بازی تیمی اگر تعداد افراد زوج نیست و فردی ناچاراً تکی بازی میکند در پایان بازی و شمارش امتیازات، امتیاز او را **دو برابر** حساب کنید.
- ساخت دیوار اشتباه (غلط املائی و یا چینی) **۴ امتیاز منفی** جریمه دارد و امتیاز کلمه هم بین آنهایی که ضرر کردند تقسیم می شود.



شاد و پیروز باشید

آموزش شماره ۳- راهنمای قدرتها

توجه: این برگه را همیشه در صحنه بازی و دسترس بازیکنان قرار بدهید (نیازی به حفظ کردن نیست!)

کارتهای قدرت سه نوع هستند، برخی بعد از به رو شدن فقط یکبار کاری انجام می دهند و برخی تازمانی که در صحنه بازی وجود دارند قدرت آنها فعال می باشد و برخی در ساخت کلمات استفاده می شوند.

کسی که قدرت پادشاه را دارد می تواند کلمات **۳ حرفی و بالاتر** بسازد (برخلاف باقی که فقط ۴ حرفی و به بالا را می سازد). همچنین اگر کسی بتواند پادشاه را از بازی بیرون کند و دیوار آخر آن را خراب کند **۵ امتیاز مثبت** میگیرد.



پادشاه

وقتی این کارت رو شود می توانید آن را کنار یک بازیکن دیگر بگذارید و از آن موقع به بعد در نوبت خود می توانید **یک حدس بدون جریمه** فقط از آن بازیکن بزنید. حدس با جریمه عادی هر نوبت هم که از هر بازیکنی می توانید بزنید سرجای خودش محفوظ هست.



محبت

در مرحله ۱ بازی (ساخت دیوار کلمات)، کسی که این قدرت را دارد نیازی به برگرداندن حروف یا قدرت اضافه به صندوق ندارد، در صورتیکه سایر بازیکنان باید حداقل **دو حرف و یک قدرت** را به صندوق برگردانند. ضمناً خود این قدرت را هم می توانید در دیوار سازی استفاده کنید.



جعبه

وقتی این قدرت رو شود می توانید **دو کارت حرف رو شده** دیواری که این قدرت در آن قرار دارد را به پشت برگردانید (به حالت رو نشده برگردانید)، ضمناً نیازی نیست این کار را طوری انجام بدهید که حروف را دیگران به خاطر بسپارند و سرعت عمل شما نقش مهمی دارد.



مداوا

این کارت در پایان بازی و شمارش امتیازات دست هر بازیکنی که باشد **۵ امتیاز منفی** برای او دارد. ضمناً کسی که این قدرت را در دیوار سازی استفاده می کند اگر بتواند زیرک باشد و این کارت را به عنوان اولین کلمه حدس زده شده کل بازی خارج کند، کل کارتهای غیر کثیف دیوار خود که حدس زده شده را جایزه می گیرد و فقط کارت کثیف را به حدس زنده می دهد.



کثیف

وقتی این کارت رو شود می توانید **۳ سوال بلی / خیر یا ۳ حدس بدون جریمه** از هر بازیکنی که دوست دارید بپرسید. در بهترین حالت شما می توانید ۳ کلمه را با قدرت این کارت برنده شوید.



پرسش

وقتی این کارت رو شود، دیگر هیچ قدرتی روی دیوارهای صاحب آن کار نمی کند. به عبارتی قدرتهای پیشگو، اجازه، نعره، جرعه، پرسش، محبت، پیمان، کثیف روی بازیکنی که این قدرت را فعال کرده کار نمی کند.



سپر

وقتی این کارت رو شود باید آن را کنار یک بازیکن دیگر قرار بدهید و از آن به بعد تا پایان بازی آن بازیکن **به ازای هر کلمه ای** که برنده شود (به هر طریق) باید یک کارت از جایزه ای که می گیرد را به شما بدهد. (آن یک کارت می تواند کارت کثیف باشد)



پیمان

این قدرت این امکان را می دهد که کلمه خود را به دو دیوار تبدیل کنید و بخشی از حروف که جای این کارت **گورکن** در کلمه قرار میگیرد را به **دیوار عقب تر** ببرید، کسی که کلمه را حدس بزند هر دو دیوار را جایزه می گیرد. به مثال های زیر توجه کنید:



گورکن

نمایش

م

د و

ز ن ب

زنبور

ص ب ه

ح ا ن

صبحانه



پیش گو

وقتی این کارت روشود، فقط صاحب این قدرت می تواند ۳ کارت از یک یا چند دیوار از هر بازیکنی که خواست و هنوز رونشده را ببیند و سپس به وضعیت قبل برگرداند. دقت کنید که همواره یک کارت از یک هر دیوار باید به پشت و ندیده باقی بماند و مثلاً اگر یک دیوار ۳ کارت رونشده دارد شما فقط ۲ کارت از آن را می توانید ببینید و سومی را باید از دیوار دیگری بردارید.



اجازه

وقتی این کارت روشود، صاحب کارت در نوبت هر بازیکنی می تواند حدس بزند، در صورتیکه سایر بازیکنان فقط در نوبت خود می توانند حدس بزنند. حدس صاحب این قدرت شبیه حدس باقی بازیکنان اگر اشتباه باشد جریمه دارد. (این قدرت در دور آخر بازی هم کار می کند)



تکثیر

در هنگام ساخت کلمات به کمک این قدرت می توانید حرفی را در دیوار خود تکثیر کنید و فرض کنید جای این قدرت، حرف دیگری که در همان دیوار هست قرار می گیرد. به عنوان مثال:



گ ر گ ی ر



دندان



دندان



برادر



ب



وقتی این قدرت روشود، می توانید یک دیوار از یک بازیکن دیگر را انتخاب کنید و تعداد ۲ کارت رونشده آن دیوار که شامل کارت آخر رونشده نیست را به رو کنید و بسوزانید. دقت کنید که این قدرت نمیتواند روی چند دیوار کار کند و فقط یک دیوار باید انتخاب شود.



نعره

این قدرت اثری در حین بازی ندارد ولی در پایان بازی اگر کلمه آن دیوار را کسی نتواند حدس بزند و کلمه به بازیکن صاحب قدرت برسد این کارت برای اون ۱۰ امتیاز مثبت منظور می شود ولی اگر کلمه حدس زده شود باید ۱۰ امتیاز به بازیکن برنده و البته از امتیاز خود بدهد!



ریسک

این قدرت میتواند یک حرف از دیوار عقب تر را در خود منعکس کند و در تشکیل کلمه استفاده شود. دقت کنید ممکن است این حرف در دیوار قبل ساده نباشد و از کارت ستاره یا تکثیر آمده باشد، به مثالهای زیر توجه کنید:



آینه

زنبور ز ب و ر



م



نمایش



صبحانه



ص ب ا ن ه



حساب



ب ا ص ح !



ا ی ش



حساب



ب ا ص ح !



حساب



ب ا ص ح !



حساب

زمانی که این قدرت روشود، بازیکن صاحب آن میتواند یک دیوار از یک بازیکن دیگر را انتخاب کند و آن بازیکن دیگر باید تمام قدرتهایی در آن دیوار مخفی کرده و هنوز به رو نشده را به رو کند و اگر قدرت های به رو شده بخشی از کلمه نیست به عنوان جایزه به بازیکن صاحب قدرت رعد بدهد. این جایزه ها فقط امتیاز محسوب میشود و قدرتها قابل استفاده مجدد نیستند.



رعد

صاحب این قدرت میتواند به پیمان وفادار نباشد، کارتهایی که پیش گوها میبینند را هم ببیند، امتیاز منفی هیچ کارتی را ندهد (کثیف و ریسک)، حدس رایگان قدرت محبت یا سوال پرسیده شده ناشی از قدرت پرسش را پاسخ ندهد. همچنین صاحب بامبول میتواند کلمات را به دلخواه خود از چپ به راست و یا راست به چپ بچیند.



بامبول

اژی اسم بچه اژدهای بازیگوش این بازی هست، هر کسی این قدرت را دارد میتواند به شکل هر قدرتی که می خواهد از آن استفاده کند ولی باید فرض خود را اول بازی در ذهن خود انتخاب و تا آخر بازی قوانین را رعایت کند و رفتاری که این قدرت انجام می دهد مشابه قدرتی هست که صاحب آن از ابتدا فرض کرده است.



اژی

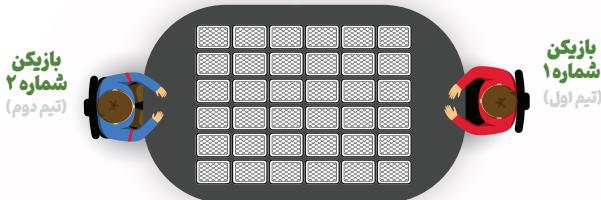
راهنمای بازی "حواس جمع"

توجه:

این بازی برای تعداد **۲ یا ۳ نفر** مناسب هست و اگر تعداد بازیکنان بیشتر می باشد افراد باید با هم تیم شوند و در نقش یک بازیکن قرار بگیرند و یا اگر زمان و افراد کافی دارید **مسابقات کاپ قهرمانی** بین بازیکنان تیم ها برگزار کنید! (هر تیم دو نفر و مسابقات حذفی بین تیم ها بر اساس قرعه)

روال کلی بازی:

۱. همه کارتهای قدرت که دوتایی هستند (۳۰ کارت) و همچنین کارت پوچ، تعجب و ستاره (۶ کارت) را بردارید تا مجموعه ۳۶ کارت داشته باشید.
۲. این کارتها را حسابی بر بیزید و بعد به پشت روی زمین بچینید (۶ سطر و در هر سطر ۶ کارت):



۳. بازیکن ها دور این کارتها به صورت رودرو قرار بگیرند طوری که به کارتها **دید کافی** داشته باشند.
۴. بازی از کم سن ترین بازیکن شروع می شود و او باید دو کارت را به انتخاب خود از بین این ۳۶ کارت در همان محلی که قرار دارند به رو کند طوری که هم خود و هم دیگران آن دو کارت رو شده را واضح ببینند.
۵. **اگر دو کارت رو شده کاملاً یکسان باشد**، آن دو کارت را به عنوان امتیاز از صحنه بازی بر میدارد و کنار خود قرار میدهد (به نحوی که سایر کارتها جابجا نشوند و بهم نخورد)، همچنین به خاطر جور کردن صحیحی که انجام داده و حرکت جایزه انجام میدهد و می تواند یکبار دیگر دو کارت را رو کند و شانس خودش را برای جور کردن بعدی امتحان کند (تا وقتی که خطا کند این جریان ادامه دارد).
- اگر دو کارت رو شده یکسان نباشد**، باید آن دورا به حالت قبل و به پشت برگرداند و نوبت به بازیکن بعد می رسد
۶. بازی نوبتی و جهت حرکت نوبت ها هم خلاف عقربه ساعت می باشد و تا وقتی که کارتی در صحنه بازی روی زمین باشد، بازی ادامه پیدا میکند.
۷. در پایان بازیکن یا تیمی که بیشترین کارت را به عنوان امتیاز دارد برنده می باشد.

پیشرفت و سطح های بالاتر بازی:

این بازی را **بعد از هر ۳ بار تجربه بازی** میتواند فقط یک سطح **بالاتر** ببرید و به صورت پیشرفته تر بین بازیکنان صاحب تجربه بازی کنید، طوری که عناصر جدید در هر بار ارتقاء به بازی اضافه می شود که هم باعث جذابیت و هم پیچیده تر شده بازی خواهد شد. البته پیشنهاد می شود که حد این پیشرفته شدن سطح بازی را متناسب با سن و تحصیلات بازیکنان انجام بدهید، به عبارتی اگر بازیکنان این بازی، گروه سنی ۴ سال می باشند اصلاً نیازی به سطوح بالاتر نیست و برعکس اگر گروه سنی بازیکنان بالا می باشد می توانید تا سطح آخر جلو بروید! (جزئیات در پشت صفحه)

اگر با کودک خردسال (۴ ساله) خود بازی میکنید بهتر است شما جایزه جور کردن صحیح نداشته باشید و اگر حتی دو کارت را درست جور کردید هم نوبت به او به عنوان نفر بعد برسد ولی او این جایزه را داشته باشد.

بازی "حواسا جمع" بر اساس تعداد بازی انجام شده و تجربه بازیکنان می تواند به سطوح بعد ارتقاء پیدا کند و در هر سطح بالاتر علاوه بر تمام عناصر سطح قبل، قوانین جدیدی به بازی اضافه میشود.

سطح دوم:

- در پایان بازی و شمارش امتیازها، هر **کارت تعجب** ۲ امتیاز منفی و هر **کارت ریسک** ۲ امتیاز مثبت دارد.



ریسک



تعجب

سطح سوم:

- بازیکنی که بتواند قدرت **پیش گور** را جور کند، بلافاصله میتواند دو کارت را بدون اینکه به سایر بازیکنان نشان دهد به رویبند و سپس هر کدام را سر جای قبل قرار بدهد.
- بازیکنی که بتواند قدرت **وعد** را جور کند، بلافاصله میتواند جای دو کارت در بازی را به دلخواه خود باهم عوض کند.



پیش گور



وعد

سطح چهارم:

- بازیکنی که بتواند قدرت **محبت** را جور کند، امکان حرکت جایزه را از بازیکنان حریف خود برای یک نوبت میگیرد.
- بازیکنی که بتواند قدرت **مداوا** را جور کند، کارت تعجب در امتیازات کسب شده اش امتیاز منفی نخواهد داشت.



مداوا



محبت

سطح پنجم:

- بازیکنی که بتواند قدرت **بامبول** را جور کند، فقط یک مرتبه حرکت جایزه بعدی خود را سه تایی انجام می دهد و اگر از ۳ کارت رو شده دوتا شبیه هم باشد قبول است و آن دورا به عنوان امتیاز بر میدارد.



بامبول

شاد و پیروز باشید

برای مشاهده بازی های دیگری که میتوانید با
کارتها انجام بدهید از سایت بازدید کنید.



www.ntoys.ir

مشاهده فیلم آموزشی بازی "حواسا جمع"

