

11 nimmt!

Players: 2-7 people
Age: 8 years and above
Duration: about 30 minutes

اجزای بازی



۱۰۰ کارت کله گاوی با اعداد ۱ تا ۱۰۰

۱۰ کارت گاو نر

ایده بازی

هر بازیکن، بازی را با ۱۰ کارت در دست خود شروع می کند. هر بازیکن در نوبت خود باید یک کارت در یکی از ستون های مربوط بگذارد. شما باید مطمئن شوید که اختلاف کارت بازی شده و بالاترین کارت ستون بیشتر از ۱۰ نشود، در غیر این صورت "۱۱ بگیر" اتفاق می افتد و آن بازیکن باید تمام کارت های یک ستون را برداشته و دست خود اضافه کند. این بازیکن همچنین ممکن است یک کارت گاو نر هم بردارد و به وسیله آن حق بازی کردن چند کارت در یک ستون را پیدا کند. هدف بازی تمام کردن تمام کارت های کله گاوی دستتان است.

آماده سازی بازی

- کارت های کله گاوی را مخلوط کنید و به هر بازیکن ۱۰ کارت بدهید. هر بازیکن کارت های دست خود را به ترتیب صعودی مرتب کند. باقی کارت ها را (به پشت) در وسط میز جهت تشکیل یک ستون کارت بگذارید.
- بالاترین کارت ستون کارت ها را رو کنید و در کنار آن بگذارید. با این کار، ستون کارت های بازی شده را تشکیل دهید که کارت های کله گاوی روی آن قرار می گیرند.
- کارت های گاو نر را هم به صورت یک ستون در کنار کارت های کله گاوی بگذارید تا در زمان مورد نیاز، استفاده شوند.
- جوان ترین بازیکن، نفر اول است.

چینش کارت ها در ابتدای بازی



گاو نر

کله گاوی

بازی شده

ستون کارت های

روند بازی

بازی در جهت عقربه های ساعت می چرخد. شما باید در نوبت خود، یکی از کارهای زیر را انجام دهید:

- یک کارت از دست خود بازی کرده و آن را به رو در یکی از ستون ها بگذارید.
- همه کارت های یک ستون را برداشته و به دست خود اضافه کنید.

بازی کردن کارت ها

برای بازی کردن کارت ها ۳ قانون وجود دارد:

قانون ۱ - صعودی

عدد کارت بازی شده باید از بالاترین کارت آن ستون بیشتر باشد.

قانون ۲ - حداکثر اختلاف ۱۰ باشد

حداکثر اختلاف بین عدد کارت بازی شده و بالاترین کارت ستون، نباید بیش از "۱۰" شود. اگر اختلاف تمام کارت های بازیکن بیش از ۱۰ می شود، او باید تمام کارت های یک ستون را بردارد.

قانون ۳ - ردیف اعداد تا ۱۰۰ ادامه یافته و پس از آن با ۱، ۲، ۳ و الی آخر دنباله می یابد

اگر عدد ۹۶ بالاترین کارت ستون باشد، اعداد ۹۷ تا ۱۰۰ و ۱ تا ۶ را می توان بازی کرد. در نتیجه، اختلاف آن ها بیش از ۱۰ نمی شود.

مثال: بالاترین کارت "۹۸" است. کارت بازی شده "۵" می باشد. اختلاف ۷ می شود (۵، ۴، ۳، ۲، ۱، ۱۰۰، ۹۹).

برداشتن یک ستون و اضافه کردن به دست خود

اگر یک بازیکن هیچ کارتی برای بازی کردن در ستون کارت های خارج شده نداشت، باید این عمل را انجام بدهد و یا اینکه برای اهداف استراتژیک خود دست به چنین کاری بزند.

هرگاه یک ستون برداشته شود، دو کارت از ستون کارت ها کشیده شده و دو ستون جدید (به رو) تشکیل می دهند. این یعنی تعداد ستون ها، پیوسته در حال افزایش است. "مثال نوبت یک بازیکن" را ببینید.

از آنجایی که فقط یک ستون در ابتدای بازی وجود دارد، شما فقط می توانید همان را بردارید. بعداً در طول بازی، ستون های بیشتری شکل می گیرند. بازیکن ها در این زمان می توانند تصمیم بگیرند که کدام ستون را بردارند.

به خاطر داشته باشید: وقتی بازیکنی یکی از ستون ها را انتخاب کند، نمی تواند ببیند که در آن ستون چند و چه کارت هایی وجود دارند. به غیر از اولین کارت هر ستون هیچ کارتی دیگری نباید مشخص باشد. کارت های ستون گرفته شده باید در دستان شما قرار گرفته و به ترتیب صعودی مرتب شوند. پس از آن نوبت به بازیکن بعدی می رسد.

مهم: کسی که یک ستون با سه کارت یا بیشتر را بردارد، یک کارت گاو نر دریافت کرده که به رو در مقابلش قرار می گیرد. یک بازیکن می تواند بیش از یک کارت گاو نر داشته باشد.



وقتی ستون کارت های گاو نر به پایان برسد و یک بازیکن باید این کارت را دریافت کند، او اکنون باید یک کارت از بازیکنی که بیشترین تعداد گاو نر را دارد، بکشد. اگر بیش از یک بازیکن با بیشترین کارت وجود داشته باشد، او می تواند از بین آن ها انتخاب کند.

کارت ها گاو نر:

بازیکنی که کارت گاو نر داشته باشد، می تواند بیش از یک کارت کله گاوی در یک ستون بازی کند.

• اگر بیش از یک کارت بازی می شود، هر کدام از آن ها باید از قانون "اختلاف ۱۰" با بالاترین کارت این ستون پیروی کنند.

مثال: کارت بالایی ۳۳ است. یک بازیکن دارای کارت گاو نر می تواند در نوبتش همه کارت های بین ۳۴ و ۴۳ را به ترتیب صعودی روی این ستون بازی کند.

• وقتی شما بیش از یک کارت در یک ستون قرار می دهید، قبل از این کار ابتدا کارت ها را کنار ستون بگذارید تا همه ببینند تا کارت هایی که شما بازی می کنید، از قانون "اختلاف ۱۰" پیروی می کنند. پس از آن، کارت ها را به ترتیب صعودی روی ستون بگذارید. این یعنی بیشترین عدد کارت باید بالای ستون قرار گیرد. بازیکنی که دو کارت گاو نر داشته باشد می تواند چندین کارت را روی دو ستون قرار دهد. با سه کارت گاو نر می توانید چندین کارت را روی سه ستون بازی کنید و الی آخر...

مثالی از نوبت یک بازیکن

به خاطر داشته باشید: کارت ها به طور مستقیم روی هم در ستون قرار می گیرند و همانند مثال زیر به صورت بادبزنی برای نمایش بیرون کشیده نمی شوند.

در ابتدای بازی یک ستون کارت برای کارت های خارج شده با عدد ۳۱ و کارت های کله گاوی به پشت وجود دارد.



کله گاوی

و



بازی شده

ستون کارت های

بازیکن اول می تواند یک کارت بین ۳۲ و ۴۱ در بالای این ستون قرار دهد. او کارت ۳۶ را انتخاب می کند. بازیکن دوم می تواند یک کارت از بین ۳۷ و ۴۶ بازی کند. او ۴۶ را انتخاب می کند.



کله گاوی

و



بازی شده

ستون کارت های

بازیکن سوم کارت های بین اعداد ۴۷ و ۵۶ ندارد. او باید کل کارت های ستون را برداشته و به دست خود اضافه و مرتب کند. او همچنین یک کارت کله گاوی هم برداشته و روبروی خود قرار می دهد. پس از آن، دو کارت از ستون کارت های کله گاوی کشیده شده و به رو در کنار این ستون قرار می گیرند. اعداد آن ها ۲۳ و ۸۷ است.



کله گاوی

و



بازی شده



بازی شده

ستون کارت های

بازیکنان به نوبت کارت های ۸۸، ۹۲، ۹۸ و ۵ را روی ستون دارای کارت ۸۷ بازی می کنند. بازیکن بعدی کارت های که از شرط "اختلاف ۱۰" پیروی کند، برای قرار دادن روی هیچ ستونی ندارد. لذا باید یک ستون از کارت ها را بردارد. او ستون با کارت ۲۳ را بر می دارد که دارای یک کارت است. اما او هیچ کارت گاو نری دریافت نمی کند. زیرا ستونی که او برداشته است، کمتر از سه کارت دارد.



کله گاوی

و



بازی شده



بازی شده

ستون کارت های

دو کارت جدید رو می شوند، ۱۹ و ۸۷. اکنون بازیکنان سه ستون برای بازی کردن کارت های خود دارند.



کله گاوی

و



بازی شده



بازی شده



بازی شده

ستون کارت های

پایان بازی و امتیاز گیری

یک دور از بازی به محض اینکه یک بازیکن تمام کارت های دست خود را تمام کند، به پایان می رسد. اکنون بازیکنان دیگر باید کله های گاو روی کارت های دست خود را بشمارند. آن ها امتیاز منفی هستند.

مثال: کارت نشان داده شده دارای ۳ کله گاو است. این یعنی سه امتیاز منفی.



حال، امتیازات منفی را یادداشت کرده و دور جدید را آغاز کنید. بازیکن شروع دور جدید کسی است که در دور قبلی بیشترین امتیاز منفی را داشت. به تعداد بازیکنان، دور برای انجام بازی وجود دارد. دارد (با سه بازیکن، سه دور برای بازی وجود دارد). کسی که کمترین امتیاز منفی را در پایان بازی داشت، برنده خواهد شد.



مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

