

۶ بازیکن - ۸ سال به بالا - زمان بازی: ۱۰ تا ۲۰ دقیقه.

محتویات جعبه

۴۰ کاشی، ۱ شکل تشکیل شده از ۳ مربع (قرمز، سبز یا خشتی)؛ یک کاشی مستطیل شکل تشکیل شده از یک مربع قرمز و یک مربع سبز (به شکل ۱ مراجعه فرمایید).

هدف بازی

بازیکنان به نوبت کاشی‌های خود را روی میز قرار می‌دهند، با این هدف که بزرگترین منطقه را از رنگ مربوط به خودشان بسازند. وقتی که همه کاشی‌ها در جای خود قرار گرفتند، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده است. امتیازات بر حسب سطح مساحت و بیشترین ارتفاع آن، محاسبه می‌شود (شکل ۶: قرمز، برنده است).

آماده سازی

کاشی‌ها به ۲ دسته ۲۰ تایی تقسیم می‌شوند (با شماره‌های ۱ یا ۲ در پشت‌شان).

- دسته‌ی شماره ۱، شامل کاشی‌های کاملاً قرمز، کاشی‌های قرمز و خشتی و کاشی‌هایی با ۲ مربع قرمز و ۱ مربع سبز می‌باشد.
- دسته‌ی شماره ۲، شامل کاشی‌های کاملاً سبز، کاشی‌های سبز و خشتی و کاشی‌هایی با ۲ مربع سبز و ۱ مربع قرمز می‌باشد.

هر بازیکن یک دسته از کاشی‌ها را انتخاب کرده، آن‌ها را به هم ریخته (بر می‌زند) و سپس به شکل یک ستون، روی هم قرار می‌دهد. در طول بازی، بازیکن همواره باید با بالاترین کاشی ستون خود بازی کند. کاشی مستطیل شکل، کاشی شروع بازی است. این کاشی بر روی میز بین ۲ بازیکن قرار می‌گیرد.

چگونگی بازی

آغاز کننده بازی به شکل تصادفی تعیین می‌شود. سپس بازی، به نوبت بین ۲ بازیکن ادامه پیدا می‌کند. یکی از بازیکنان، بالاترین کاشی ستون خود را برداشته و در صفحه‌ی بازی قرار می‌دهد. بازیکن می‌تواند یکی از ۲ حرکت زیر را انتخاب کند:

۱) افزایش سطح: کاشی را روی میز قرار می‌دهد. کاشی باید دست کم با یکی از اضلاع یکی از کاشی‌هایی که از قبل در بازی بوده، تماس داشته باشد؛ رنگ مربع‌هایی که با یکدیگر تماس پیدا می‌کنند، اهمیتی ندارد (شکل ۲).

۲) افزایش ارتفاع: بازیکن، یک کاشی را بر روی سایر کاشی‌ها قرار می‌دهد، با این شروط:

- کاشی، دست کم ۲ کاشی از قبل بازی شده را بپوشاند (شکل ۳).
- رنگ هر یک از مربع‌های کاشی، تابع قوانین زیر است: یک مربع سبز هرگز نمی‌تواند بر روی یک مربع قرمز قرار بگیرد و برعکس؛ هرگونه ترکیب دیگری امکان‌پذیر است (شکل ۴)؛ سبز و خاکستری، قرمز و خاکستری، خاکستری روی خاکستری، سبز روی سبز، قرمز روی قرمز.

هیچ‌کدام از مربع‌های کاشی نمی‌توانند روی یک فضای خالی قرار بگیرند؛ هر کاشی باید بر روی ۳ مربع هم سطح گذاشته شود (شکل ۵). هیچ محدودیتی برای افزایش ارتفاع وجود ندارد.

پایان بازی

بازی وقتی به پایان می‌رسد که آخرین کاشی در صفحه قرار بگیرد. سپس هر بازیکن، امتیاز هر یک از مناطق مربوط به رنگ خود را تعیین می‌کند:

امتیاز یک منطقه، از حاصل ضرب سطح مساحت آن منطقه و ارتفاعش به دست می‌آید (شکل ۶).

- ارتفاع یک منطقه، براساس بالاترین مربع آن منطقه تعیین می‌شود (سطح ۱، ۲، ۳ یا ...).
- یک منطقه، مساوی است با تعداد مربع‌های همرنگی که با یکدیگر تماس دارند؛ کاشی‌ها باید با یکی از اضلاع دست کم یک کاشی همرنگ تماس داشته باشند؛ فقط مربع‌هایی که دیده می‌شوند، صرف نظر از طبقه شان، برای محاسبه سطح مساحت به کار می‌روند.

بازیکنی که منطقه‌ای از رنگ مربوط به خودش با بیشترین امتیاز ساخته باشد، برنده است (شکل ۶: قرمز برنده است).

روش های دیگر برای بازی

۱) در آغاز بازی، بازیکنان، کاشی‌های خود را به شکلی که می‌خواهند، روی هم قرار می‌دهند تا برای استراتژی خود آماده باشند.

۲) در آغاز بازی، کاشی‌ها روی هم قرار نمی‌گیرند بلکه به پشت، در مقابل بازیکن چیده می‌شوند و بازیکن در هر نوبت، یکی از کاشی‌ها را به شکل تصادفی انتخاب می‌کند.

۳) در آغاز بازی، هر بازیکن، کاشی‌های خود را به هم ریخته و سپس روی هم قرار می‌دهد. هر بازیکن، ۳ کاشی از بالای ستون مربوط به خودش برداشته و در مقابل خود، روی میز می‌چیند و در هر نوبت، انتخاب می‌کند که با کدام کاشی بازی کند. در پایان هر نوبت، بازیکن، بالاترین کاشی ستون را برداشته و در جای کاشی بازی شده می‌گذارد. بطوریکه همیشه ۳ کاشی برای بازی داشته باشد.