



هیچ‌جا خونه نمی‌شه ۲ تا ۴ بازیکن - ۸ سال به بالا - زمان بازی: ۱۰ تا ۲۰ دقیقه

محتویات جعبه

۶ کارت جانور: ۳۰ هشت‌پا و ۳۰ خرچنگ؛ ۲۰ کارت کلاه‌های غوامی، با شماره‌های ۱ تا ۵؛ دفترچه قوانین بازی

هدف بازی

بازیکنان در طول بازی، جانوران دریایی را در کلاه‌های غوامی خود جمع‌آوری می‌کنند؛ برنده کسی است که پس از بازی شدن آخرین کارت، بیش‌ترین خرچنگ و بیش‌ترین هشت‌پا را به دست آورده باشد.

آماده‌سازی

هر بازیکن، پنج کارت کلاه غوامی، با شماره‌های ۱ تا ۵ دریافت می‌کند و آن‌ها را از کوچک به بزرگ و به رو، در مقابل خودش می‌چیند (شکل ۱).

کارت‌های جانوران، بُر زده شده و هر بازیکن ۴ کارت دریافت می‌کند. سایر کارت‌ها به پشت، روی هم قرار می‌گیرند.

چگونگی بازی

بازیکنی که بهتر از بقیه، حرکات یک هشت‌پا را تقلید کند، بازی را آغاز می‌کند. سپس بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند. در هر نوبت، هر یک از بازیکنان یکی از کارت‌های جانورانش را انتخاب کرده و به رو، در وسط میز قرار می‌دهد؛ سپس تعداد جانوران دریایی روی میز (هشت‌پاها و خرچنگ‌ها) را اعلام می‌کند.

مثال (شکل ۲):

سام یک کارت یک خرچنگی در وسط میز قرار می‌دهد و می‌گوید «یک».

سینا یک کارت دو هشت‌پایی در وسط میز قرار می‌دهد و می‌گوید «سه» (۱+۲).

لیلا یک کارت دو خرچنگی در وسط میز قرار می‌دهد و می‌گوید «پنج» (۳+۲).

مینا یک کارت سه خرچنگی در وسط میز قرار می‌دهد و می‌گوید «هشت» (۳+۵).

هر بازیکن در پایان نوبتش، یک کارت از ستون کارت‌ها بر می‌دارد. سپس نوبت به نفر بعدی می‌رسد.

وقتی یکی از بازیکنان عدد «دوازده» یا بیش‌تر را بگوید، به سرعت همه‌ی کارت‌ها را از روی میز برداشته و آن‌ها را به ترتیب شماره‌های روی‌شان درون کلاه‌های غوامی خود قرار می‌دهد. سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد.

شکل ۳:

کارت یک خرچنگی یا کارت یک هشت‌پایی در کلاه غوامی شماره‌ی ۱.

کارت دو خرچنگی یا کارت دو هشت‌پایی در کلاه غوامی شماره‌ی ۲.

کارت سه خرچنگی یا کارت سه هشت‌پایی در کلاه غوامی شماره‌ی ۳.

کارت چهار خرچنگی یا کارت چهار هشت‌پایی در کلاه غوامی شماره‌ی ۴.

کارت پنج خرچنگی یا کارت پنج هشت‌پایی در کلاه غوامی شماره‌ی ۵.

در هر کلاه غوامبی، فقط یک نوع جانور می‌تواند قرار بگیرد: خرچنگ‌ها و هشت‌پاها از همدیگر متنفرند! اگر یکی از بازیکنان، کارتی را بردارد و همزمان کارتی دیگر با همان شماره و با طرح جانوری دیگر را در کلاه غوامبی‌اش داشته باشد، باید هر دو کارت را کنار بگذارد.

مثال (شکل ۴):

یکی از بازیکنان، یک کارت سه خرچنگی بر می‌دارد در حالی که چند کارت سه هشت‌پایی در کلاه غوامبی شماره‌ی ۳ خود دارد. او باید بلافاصله کارت سه خرچنگی و یکی از کارت‌های سه هشت‌پایی را کنار بگذارد.

پایان بازی

وقتی که همه‌ی کارت‌ها استفاده شدند، بازی به پایان می‌رسد. (اگر در پایان آخرین نوبت بازی، مجموع کارت‌های روی میز از ۱۲ کمتر باشد، این کارت‌ها به حساب نیامده و بازی تمام می‌شود). هر بازیکن مجموع جانوران دریایی درون کلاه‌های غوامبی‌اش را حساب می‌کند و کسی که بیش‌ترین جانور دریایی را به دست آورده باشد، برنده است.

مثال (شکل ۵):

بازیکن، درون کلاه‌های غوامبی‌اش این تعداد جانور دریایی دارد:

$$۳ \times ۱ \text{ خرچنگ}$$

+

$$۱ \times ۲ \text{ خرچنگ}$$

+

$$۲ \times ۳ \text{ هشت‌پا}$$

+

$$۱ \times ۴ \text{ هشت‌پا}$$

+

$$۱ \times ۵ \text{ هشت‌پا}$$

$$= ۲۰ \text{ جانور دریایی.}$$

شیوه‌ی بازی مبتنی بر حافظه

قوانین تغییری نمی‌کنند اما بازیکنان به جای آن که کارت‌های جانوران دریایی را به رو، در کنار هم قرار دهند، آن‌ها را بر روی هم قرار می‌دهند و بدین شکل، کارت بالایی روی بقیه‌ی کارت‌های بازی شده را می‌پوشاند. هر بازیکن باید همه‌ی جانوران موجود در ستون را به خاطر بسپارد وگرنه در هنگام برگرداندن آن‌ها دچار یک غافلگیری نامطبوع خواهد شد! (به شکل ۶ مراجعه فرمایید)