



«محصول کمپانی "بلو اورنج" فرانسه / خالق بازی: کین گرول و کوئنتین وی بر»

«مترجم: کیومرث قنبری آذر / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

(۲ تا ۸ بازیکن؛ ۷ سال به بالا؛ ۱۵ دقیقه)

اجزاء بازی: ۵۴ کارت؛ ۱۰ توکن (رنگ‌ها و میوه‌ها)؛ دفترچه‌ی قوانین بازی:



"فست فلیپ" بازی تشخیص و عکس‌العمل به سریع‌ترین شکل ممکن؛ تلاش کنید نخستین نفری باشید که "تطابق" بین دو کارت را کشف می‌کند.

هدف بازی و برنده: کارت‌ها را با دقت بر روی تنه‌ی درخت سوار کنید (بخش جای‌گذاری کارت‌ها را ببینید). اجازه ندهید کارت‌های قبلی، به زمین بیفتند و بازیکنی باشید که در پایان بازی، کم‌ترین کارت‌ها را در دست خود دارد.

آماده‌سازی: همه‌ی کارت‌ها را خوب بُر بزنید و در یک ستون -به پشت- در وسط میز بازی بگذارید. پشت کارت، طرفی است که فقط یک عدد یا یک میوه بر روی آن دیده می‌شود.

چگونگی بازی:

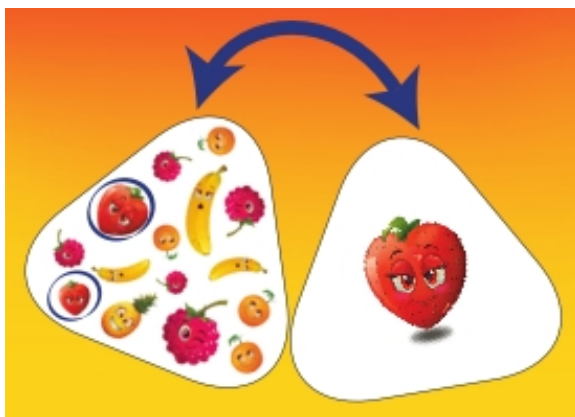
* **بازی اول: رو کن!** این بازی در چند دور انجام می‌شود و همه‌ی بازیکنان، هم‌زمان سعی می‌کنند زودتر از بقیه، "تطابق" کارت‌ها را پیدا کنند.

در هر دور:

۱) وقتی که همه ی بازیکنان آماده بودند، کارت بالایی ستون کارت‌ها را رو کنید و طوری در کنار ستون کارت‌ها بگذارید که همه بتوانند به راحتی ببینند.

۲) به سرعت، کارت **رو شده** را با کارت بالایی ستون کارت‌ها تطبیق دهید.

الف) اگر پشت کارت بالایی ستون، تصویر یک میوه دیده می‌شد، باید به سرعت کشف کنید که تصویر آن میوه چندبار بر روی کارت **رو شده** تکرار شده است:



تصویر توت‌فرنگی چندبار تکرار شده؟ / **جواب درست: ۲** ⇒

ب) اگر پشت کارت بالایی ستون، تصویر یک "عدد" دیده می‌شد، باید به سرعت تشخیص دهید که تصویر کدام یک از میوه‌ها به اندازه ی آن عدد، بر روی کارت **رو شده** تکرار شده است:



تصویر کدام میوه ۵ بار تکرار شده؟ / **جواب درست: موز** ⇒

۳) نخستین بازیکنی که پاسخ درست را با صدای بلند اعلام کند، کارت رو شده را به عنوان "پاداش" برای خود برمی‌دارد.

۴) آماده شوید برای آغاز دور بعدی!

نکته ی مهم: شما در هر دور فقط یک‌بار می‌توانید پاسخ بدهید! اگر پاسخ‌تان اشتباه باشد، تا آغاز دور بعدی دیگر نمی‌توانید بازی کنید!

پایان بازی اوّل: وقتی که در ستون کارت‌ها فقط یک کارت باقی مانده باشد، بازی به پایان می‌رسد. بازیکنی که بیش‌ترین کارت را برده و برای خود برداشته باشد، برنده ی بازی خواهد بود.

* بازی دوّم: توکن قاپون! کلّیت بازی به همان شکل سابق است ولی:

همه‌ی توکن‌ها دور ستون کارت‌ها - و در دسترس همه‌ی بازیکنان - چیده می‌شوند. در این بازی، پاسخ دُرست را با صدای بلند اعلام نمی‌کنید، بلکه "توکن" دُرست را می‌قاپید! اگر توکنی را برداشتید، آن را به رو پیش‌روی خودتان می‌گذارید - سایر بازیکنان می‌توانند این توکن را (به‌عنوان پاسخ دُرست در یکی از دورهای بعدی) از پیش‌روی شما بردارند. هرگاه بازیکنی موفق به بُردن ۴ توکن شود و هم‌زمان ۴ توکن پیش‌روی او باشد، بازی تمام شده و آن بازیکن، برنده‌ی بازی خواهد بود.

نکته: اگر خواستید بازی را کوتاه‌تر کنید، می‌توانید روی بُردن ۲ یا ۳ توکن توافق کنید!



⇒ جواب درست: توکن آناناس

* بازی سوّم: توکن‌ها به خطا! کلّیت بازی به همان شکل سابق است ولی:

در هنگام چیدمان آغازین، توکن‌ها را - به هر ترتیبی که می‌خواهید - در یک خط صاف بچینید. این توکن‌ها مشخص می‌کنند که در هر دور باید دنبال چه جور "تطابقی" بگردید (پُشت کارت‌های برگردانده‌شده دیگر نقشی در بازی نخواهند داشت). هر کارتی که رو می‌شود، بازیکنان، آن را با توکن "سمت چپ" ردیف توکن‌ها تطبیق می‌دهند (دقیقاً به همان روشی که آن را با پُشت کارت برگردانده‌شده تطبیق می‌دادند) و پاسخ دُرست (میوه یا عدد) را با صدای بلند اعلام می‌کنند. بازیکنی که پاسخش دُرست باشد، توکن را برای خود برمی‌دارد و پس از پایان ۱۰ دور بازی، کسی که بیش‌ترین توکن را بُرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.



* خالق بازی: **کِن گِرول** و **کَوْنْتین وی‌یر** * مترجم: **کیومرث قنبری آذر** *

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: **۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸** *

* Follow us on Telegram and Instagram: **@LBMind** *