

Thorsten Gimmler

مترجم: کیومرث قنبری آذر

NO THANKS!

ارائه ای از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»

Players: 3 - 5

Age: 8+ years

Playing Time: approx. 20 min.

اجزاء بازی

۲۳ کارت با اعداد ۲ تا ۲۵



۵۵ سکه



ایده و هدف بازی

یک کارت به رو- در وسط میز بازی گذاشته میشود. هر بازیکن، در نوبت خودش، باید تصمیم بگیرد: آیا کارت را برداشته و پیش روی خودش میگذارد - که با این کار به اندازه عدد روی کارت، امتیاز میگیرد... یا کارت را نخواسته و رد میکند و در عوض، یکی از سکه هایش را کنار کارت میگذارد. بازی در جهت حرکت عقربه های ساعت ادامه پیدا میکند و بازیکن بعدی نیز، به همین ترتیب، باید همچین تصمیمی را بگیرد: یا کارت را بردارد (به اضافه سکه ای که بازیکن قبلی گذاشته)... یا کارت را رد کند و یکی از سکه هایش را کنار کارت بگذارد. بازی وقتی به پایان میرسد که همه کارتها توسط بازیکنان از روی میز برداشته شده باشند. بازیکنی که **کمترین** امتیاز را داشته باشد، برنده است!

کارت‌ها و سکه‌ها

امتیاز هر کارتی که بازیکن پیش روی خود دارد، مساوی است با عددی که روی کارت نوشته شده است.



مثال: سابرینا ۴ کارت پیش روی خود دارد که در مجموع ۴۱ امتیاز محسوب می‌شوند: $(21+10+6+4) = 41$

در مورد مجموعه‌های به هم پیوسته از اعداد متوالی، فقط امتیاز کوچکترین کارت محاسبه می‌شود. مثلاً اگر بازیکنی کارت‌های ۸ و ۹ را پیش روی خود داشته باشد، در مجموع فقط ۸ امتیاز برای وی محاسبه خواهد شد. یا اگر کارت‌های ۱۷، ۱۸، ۱۹ و ۲۰ را پیش روی خود داشته باشد، فقط ۱۷ امتیاز برای وی محاسبه خواهد شد.

* نکته: جمع آوری مجموعه اعداد به هم پیوسته، بهتر از برداشتن کارت‌های تکی است!



مثال: پیتر ۲۸ امتیاز می‌گیرد. ۱۳ برای کارت تکی اش و ۱۵ برای مجموعه اعدادش. اگر او کارت ۱۴ را هم برداشته بود، مجموعه اعداد ۱۳ تا ۱۶ را در اختیار داشت و فقط ۱۳ امتیاز برایش محسوب می‌شد.

اگر بازیکنی نخواهد کارتی را بردارد، باید در عوض، یک سکه بپردازد. بنابراین داشتن سکه‌های زیاد، نکته بسیار مهم و کارآمدی است برای رد کردن کارت‌های به درد نخور! و مهمتر اینکه در پایان بازی، مجموع تعداد سکه‌های شما از مجموع امتیازات شما **کسر** خواهد شد.

آماده سازی

هر بازیکن ۱۱ سکه می‌گیرد. در بازیهای ۳ نفره و ۴ نفره، تعدادی از سکه‌ها اضافی خواهند بود - سکه‌های اضافی به جعبه بازی برگردانده می‌شوند و نیازی به آنها نیست! همه بازیکنان باید در طول بازی، سکه‌های خود را در دست گرفته و از دیگران پنهان کنند تا هیچکس، تعداد سکه‌های دیگری را نداند. کارت‌ها را خوب بُر بزنید و ۲۴ کارت را به شکل یک ستون (بانک کارت) در وسط میز بازی بگذارید - کارت‌ها باید رو به پایین باشند. ۹ کارت باقیمانده را بدون اینکه کسی آنها را ببیند، به جعبه برگردانید: از آنها در بازی استفاده نخواهد شد.

چگونگی بازی



بازیکن آغازکننده به صورت تصادفی تعیین میشود. او، بالاترین کارت ستون کارتها (بانک) را رو کرده و در کنار ستون میگذارد. سپس او باید:

* یا کارت را برداشته و -به رو- پیش روی خودش بگذارد...

* یا کارت را رد کرده و یکی از سکه هایش را کنار کارت بگذارد...

اگر بازیکن، کارت را رد کند، نوبت به بازیکن بعدی از سمت چپ میرسد. او نیز همان تصمیم را پیش رو دارد: یا کارت را (به همراه سکه) بر میدارد و -به رو- پیش روی خود میگذارد. یا کارت را رد کرده و یک سکه میپردازد. به همین ترتیب، بازی در جهت حرکت عقربه های ساعت ادامه-پیدا میکند. هر بازیکن، به نوبت، تصمیم میگیرد که آیا کارت (و همه سکه های کنارش) را بر خواهد داشت یا کارت را رد کرده و یک سکه خواهد پرداخت.

* وقتی که بالاخره یکی از بازیکنان تصمیم به برداشتن کارت (و همه سکه های کنار آن) گرفت، آن را -به رو- پیش روی خود گذاشته و سکه ها را نیز در دست میگیرد. سپس این بازیکن، کارت بعدی ستون را رو میکند. همانطور که گفته شد، حالا بازیکن باید تصمیم بگیرد که آیا کارت را بر میدارد یا یک سکه میپردازد. اگر کارت را نخواهد، سکه را میپردازد و نوبت، به نفر سمت چپ او میرسد. طبیعی است که بسیاری از بازیکنان، چندین بار یک کارت را رد کنند و این امر باعث خواهد شد که سکه های کنار کارت بسیار زیاد شود. این، یکی از جنبه های جالب این بازی است. مثال: پیتر، کارت بالایی ستون را رو میکند: کارت 11 است. چون این کارت 11 امتیاز برای پیتر خواهد داشت، او آن را رد کرده و یک سکه میپردازد. سایرینا هم کارت را رد کرده و یک سکه میدهد. لیزا ترجیح میدهد سکه هایش را حفظ کند و کارت را بر میدارد: او کارت را -به رو- پیش روی خود گذاشته و ۲ سکه کنار آن را هم برای خودش بر میدارد. سپس لیزا، کارت بالایی ستون را رو میکند: ۱۶ است. او برای اینکه ۱۶ امتیاز را نگیرد، کارت را رد کرده و یکی از سکه هایش را کنار کارت میگذارد. سپس بازی ادامه پیدا میکند.

* **نکته:** برای اینکه بازیکنان، از میزان امتیازات یکدیگر باخبر باشند، مجموعه اعداد متوالی هر بازیکن باید کاملاً مجزا از کارت‌های تکی و به شکلی مشخص، پیش روی بازیکن چیده شوند. امتیاز همه کارت‌ها باید در کل طول بازی، قابل رویت باشد.

بازی ادامه پیدا میکند تا اینکه ستون کارت‌ها (بانک) خالی شود. وقتی که یکی از بازیکنان، آخرین کارت را شده را برای خود بردارد، بازی تمام شده و امتیازات نهایی محاسبه میشوند.

پایان بازی و امتیاز‌شماری

بعد از اینکه بازیکنان، همه کارت‌ها را برداشتند، امتیازات نهایی آنها محاسبه میشود؛ مجموع همه کارت‌های تکی بازیکن، به اضافه کوچکترین عدد از هر یک از مجموعه‌های متولی اعدادش، منهای مجموع سکه هایش. به همین سادگی!



مثال: در پایان بازی، لیزا، ۳ کارت تکی و ۲ مجموعه از اعداد متولی را پیش روی خود دارد. مجموع امتیازات او $56 = 3 + 7 + 10 + 14 + 25$. او، مجموع تعداد سکه هایش (۸ عدد) را از 59 کم میکند تا امتیاز نهایی اش مشخص شود: 51 .

بازیکنی که **کمترین** امتیاز نهایی را داشته باشد، برنده بازی خواهد بود.

سرنخهای تاکتیکی

- * دیر یا زود ممکن است سکه های شما تمام شوند و مجبور شوید کارتی را ناخواسته بردارید. بنابراین در آغاز بازی، اصراری برای برداشتن کارتی که سکه های زیادی کنارش نیست، نداشته باشیداً مثلاً کارت ۱۵ امتیازی، شاید اگر ۳ یا ۴ سکه در کنارش باشد، ارزش برداشتن داشته باشدا
- * یکی از روشهای به دست آوردن سکه های زیاد، این است که کارتی را که میتوانید به راحتی بردارید (چون به راحتی به یکی از مجموعه های متولی شما اضافه خواهد شد) ولی بقیه بازیکنان، آن را نخواهند خواست (چون امتیاز زیادی برای آنها در پی خواهد داشت).
- چنین کارتی را یکی دو دور بچرخانید تا با کلی سکه اضافی به سوی خودتان برگردد!

مثال: سابرینا، کارت ۳۴ را پیش روی خود دارد. کارت بعدی که رو میشود، ۳۵ است. او به راحتی میتواند ۳۵ را بردارد و با ۲۴ ترکیب کرده و یک مجموعه متواالی بسازد. ولی هیچ یک از بازیکنان دیگر ۳۵ را نمیخواهند چون برایشان ۳۵ امتیاز در پی خواهد داشت. با این حال، او کارت ۳۵ را برنمیدارد و نوبتش را ره میکند، به این امید که کارت ۳۵، در نوبتهای بعدی، با کلی سکه اضافی به سویش برگردد!

نکته: خوب است که یک کارت یا امتیاز بالا را چند دور بچرخانید و سکه هایش را افزایش دهید. ولی زیاد هم دندان گرد نباشید! اگر یکی از بازیکنان، سکه هایش تمام شده باشد، مجبور است کارت را بردارد و کسی نمیداند که سکه های دیگران کی تمام خواهد شد!

* از آنجا که ۹ کارت، از بازی بیرون گذاشته میشود، همیشه ممکن است بین کارتها فاصله بیفتد. شما همیشه باید فکر کنید که آیا میتوانید بعداً فاصله بین کارتها خود را پُر کنید یا نه (مثلاً فاصله بین ۲۲ و ۲۴). کمی شناس، جزء همیشگی این بازی است. پس مواظب باشید. هرچه فاصله بین کارتها بیشتر باشد، امکان اتصال آنها به یکدیگر کمتر خواهد بود (مثلاً برای اتصال ۳۰ به ۳۵، شما نیاز به ۴ کارت دارید).

* اگر میخواهید جنبه تاکتیکی بازی را پُررنگتر کنید، میتوانید این قوانین را به بازی اضافه کنید: در آغاز، هر بازیکن ۱۰ سکه میگیرد. پیش از انتخاب ۲۴ کارت برای آغاز بازی، کارتهاي ۱۰، ۲۰ و ۳۰، از بازی بیرون گذاشته میشوند. سپس ۶ کارت دیگر نیز به جعبه برمیگردند. بقیه قوانین تغییری نمیکنند. ولی با توجه به اینکه میدانید بعضی از اعداد در بازی نیستند، بازی شما تاکتیکی تر خواهد بود.



برای دریافت اطلاعات بیشتر میتوانید به سایت ما مراجعه نمایید:

www.LBMind.com

یا به کanal تلگرام و صفحه اینستاگرام ما سر بزنید:

@LBMind

شماره تماس با ما:

۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸

مترجم بازی: «کیومرث قنبری آذر»