

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

۳۳ کارت با اعداد ۳ 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 نخواستہ 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!



## چگونگی بازی

بازیکن آغازکننده به صورت تصادفی تعیین میشود. او، بالاترین کارت ستون کارت‌ها (باتک) 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 سکه‌هایش 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) برمیدارد و -به رو- پیش روی خود میگذارد. یا کارت را رد کرده و یک سکه میپردازد. به همین ترتیب، بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا میکند. هر بازیکن، به نوبت، تصمیم میگیرد که آیا کارت (و همه سکه‌های 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 سکه‌های کنار آن) گرفت، آن را -به رو- پیش روی خود گذاشته و سکه‌ها 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 برمیدارد 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 سکه‌های کنار کارت بسیار زیاد شود. این، یکی از جنبه‌های جالب این بازی است. مثال: پیترا، کارت بالایی ستون را رو میکند: کارت ۱۱ است. چون این کارت ۱۱ امتیاز برای پیترا خواهد داشت، او آن را رد کرده و یک سکه میپردازد. سابرینا هم کارت را رد کرده و یک سکه میدهد. لیزا ترجیح میدهد سکه‌هایش را حفظ کند و کارت را برمیدارد: او کارت را -به رو- پیش روی خود گذاشته و ۲ سکه کنار آن را هم برای خودش برمیدارد. سپس لیزا، کارت بالایی ستون را رو میکند: ۱۶ است. او برای اینکه ۱۶ امتیاز را نگیرد، کارت را رد کرده و یکی از سکه‌هایش 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 رو 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 مجموعه های متوالی اعدادش، منهای مجموع سکه هایش. به همین سادگی!



مثال: در پایان بازی، لیزا، ۳ کارت تکی و ۲ مجموعه از اعداد متوالی را پیش روی خود دارد. مجموع امتیازات او ۵۹ خواهد بود ( $3+7+10+14+25$ ). او، مجموع تعداد سکه هایش (۸ عدد) را از ۵۹ کم میکند تا امتیاز نهایی اش مشخص شود: ۵۱.

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 باشید! مثلاً کارت ۱۵ امتیازی، شاید اگر ۳ یا ۴ سکه در کنارش باشد، ارزش برداشتن داشته باشد!
  - \* 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 متوالی 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 ۲۴ 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 متوالی 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 رد میکند، به این امید که کارت ۳۵، در نوبتهای بعدی، با کلی سکه اضافی به سوبش برگردد!

**نکته:** خوب است که یک کارت با 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 کارتهای خود را پُر کنید یا نه (مثلاً فاصله بین ۲۲ و ۲۴). کمی شانس، 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، کارتهای 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](http://www.LBMind.com)

یا به کانال تلگرام و صفحه اینستاگرام ما سر بزنید:

@LBMind

شماره تماس با ما:

۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸

مترجم بازی: «کیومرث قنبری آذر»