

## معرفی بازی



### سوسکی

زمان بازی: ۳۰ دقیقه

تعداد بازیکن: ۲ تا ۶ نفر

گروه سنی: بالای ۸ سال

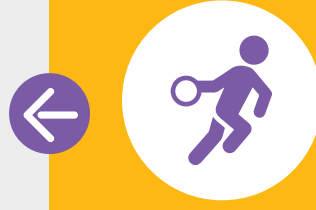
شما در این بازی باید بلد باشید آن چیزی را که می‌خواهید و دوست دارید به حریف‌تان القا کنید. اگر فکر می‌کنید این کار را بلدید حتماً از این خوش‌تان می‌آید.

سوسکی یک بازی کوچک و جمع‌وجور است که نشر نهالک آن را منتشر کرده و یک کپی از بازی Cockroach Poker است. نکته مهم و جالب توجه در بازی این است که برنده ندارد و فقط یک بازنده دارد. کل این بازی یک دسته کارت دارد که شامل حیوانات و پرنده‌های مختلفی هستند. قورباغه، مگس، زنبور، پشه، مارمولک، سوسک، ملخ و موش کارت‌های این بازی را تشکیل می‌دهند. کارت‌های این بازی به نسبت تعداد بازیکنان تقسیم می‌شود. بازی اینجوری شروع می‌شود بازیکنی که نوبتش



می‌شود کارت‌ش را به پشت روبه‌روی بازیکن حریف می‌گیرد و به او اعلام می‌کند چه کارتی است؛ مثلاً می‌گوید این کارت زنبور است. اگر بازیکن مقابل بگوید نه کارت زنبور نیست و داری بلوف می‌زنی و ثابت شود شما بلوف زده‌اید باید کارت را جلوی خودتان بگذارید. ولی اگر شما بگویید این کارت موش است و حریف‌تان بگوید که باز هم بلوف می‌زنی و مشخص شود شما درست گفته‌اید آن کارت جلوی دست حریف‌تان قرار می‌گیرد. وقتی کارتی را مقابل حریفی قرار می‌دهید و او حدس می‌زند، می‌تواند آن کارت را ببیند و به بازیکن کناری پاسش بدهد و مثلاً بگوید درست یا اشتباه می‌گوید. اگر جلوی دست بازیکنی از یک کارت و حیوان چهار تا قرار بگیرد آن بازیکن بازنده بازی است و بازی به پایان می‌رسد.

## معرفی بازی



### اولون

زمان بازی: ۳۰ دقیقه

تعداد بازیکن: ۵ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: بالای ۱۳ سال

این بازی دنباله‌ای است بر بازی Resistance که یک بازی در سبک نقش مخفی بود و در آن بازیکنان در قالب دو گروه وفاداران شاه آرتور و هم‌پیمانان موردرد هستند. ابتدا نقش‌ها به طور مخفی و تصادفی بین بازیکنان تقسیم می‌شود. نقش‌ها دو دسته‌اند و با علامت قرمز و آبی از هم تفکیک می‌شوند. کارت‌هایی که نشان آبی دارند یاران وفادار شاه آرتور هستند و کارت‌هایی که نشان آبی دارند رفقای موردرد هستند. قبل از شروع بازی همه چشم‌هایشان را می‌بندند و رفقای موردرد چشم‌هایشان را باز و همدیگر را شناسایی می‌کنند و دوباره چشم‌هایشان را می‌بندند. بعد کسی که نقش مرلین را دارد چشمش را باز می‌کند و رفقای موردرد دست‌شان را بالا می‌گیرند تا مرلین آنها را شناسایی کند. در هر راند یک ماموریت باید انجام بگیرد. در بالای صفحه بازی یک سری عدد نوشته شده‌اند. این اعداد تعداد افرادی که باید در آن ماموریت شرکت کنند را نشان می‌دهد. از قبل یک بازیکن را باید به عنوان سرگروه انتخاب کرد که یک نشان مخصوص هم بهش داده می‌شود. سرگروه با توجه به تعداد افرادی که باید به ماموریت بروند از میان بازیکنان انتخاب می‌کند. به افرادی که به ماموریت می‌روند



هم دو کارت داده می‌شود؛ کارت موفقیت و کارت شکست. هر بازیکن یکی از این کارت‌ها را به صورت مخفیانه انتخاب می‌کند و به فرمانده می‌دهد. کارت‌ها توسط فرمانده روم می‌شود. اگر هر دو کارت نشان موفقیت داشتند یعنی آن ماموریت با پیروزی انجام شده است، ولی اگر حتی یکی از کارت‌ها، کارت شکست باشد یعنی آن ماموریت با شکست مواجه شده است. هر زمانی که وفاداران شاه آرتور بتوانند سه ماموریت را با موفقیت پشت سر بگذارند بازی را برده‌اند. اما اگر رفقای موردرد حدس بزنند که مرلین کدام بازیکن است، آنها برنده می‌شوند.

## جدول

توضیح برای رمز جدول: پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه‌هایی که با عدد مشخص شده‌اند

رمز جدول به دست می‌آید. تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می‌تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی

از ابزار خیاطی گلی آبارتمانی	جنبش و حرکت قند شیر	سراسیمگی	سنگریزه از آلات موسیقی	طناز راه شاعرانه	چنگ نواز نوبت انجام وظیفه نوعی نقل تکرار حرفی از الفبا	تردید جوانمرد	پرچین سوغات ارومیه	پندار گله چهارپایان
گودال قاصد	۶	شغل حداد مادر	۷	تاخیر	چند رقم	پرستار کودک		
قوم مغول تکمله	۱	زبان آتش معشوق	۳	مجرای خون	۵	خوش چهره	دیده‌نی فوتبال	
افزایش زهر	۵							
بهبشت زیر پای اوست	۴							
درببر گرفتن								
پخته شده در آب هیدرو ابرایی								
آدمه هر چیز								
نوبت انجام وظیفه								
نوی رطوبت دور نیست								
مادر بزرگ سرزنش دهکده مادر عرب								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								
ط								
ن								
ا								
ب								