

معرفی بازی



۱۳ سرنخ

← تعداد بازیکن: ۲ تا ۶ نفر

← زمان بازی: ۳۰ دقیقه

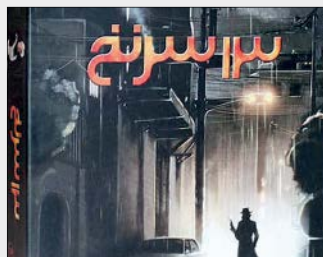
گروه سنی: بالای هشت سال

۱۳ سرنخ يك بازی در سبك پلیسی جنایی است و برگردانی از بازی ۱۳ clues است که با تغییر ظاهر و فضای بازی، از اروپای قرن ۱۹ به دهه سی و چهل تهران، تولید شده است. در این بازی هر بازیکن در نقش کارآگاهی است که می‌کند پرونده جنایی خودش را با پیدا کردن قاتل، و وسیله‌ای که با آن کسی به قتل رسیده و محل جرم حل کند. بازیکنان باید با پرسیدن سؤال از یکدیگر سعی کنند رود تراز بقیه رمز را کشف کنند.

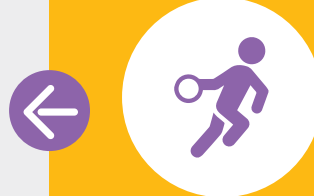
در ۱۳ اسرنخ چند دسته کارت با رنگ های مختلف وجود دارد. هر دسته کارت شامل سه کارت است: کارت شخصیت، آلت قتل و محل قتل. شخصیت یا زن است یا مرد، آلت قتل یا دوبردر است یا نزدیک برد و محل قتل هم یا در فضای داخلی است یا خارجی. چیدمان بازی جویری است که هر بازیکن یک دیوار جلوی خودش درست کرده است و داخل هر دیواره دو کارت هست که فقط خودش می بیند و آن طرف دیواره سه کارت وجود دارد که خودش نمی تواند ببیند، ولی

بازیکنان دیگر می‌توانند ببینند. هر بازیکن باید کارت‌های آن طرف دیوار را کشف کند. هر نفر برای خودش یک کاغذ مخصوص دارد که برای یادداشت کردن به کار می‌رود. بازی با کارت ذره‌بین شروع می‌شود که یک جوهرهایی واحد پولی بازی محسوب می‌شود. به‌جز همه اینها یکسری کارت هم به پشت جلوی بازیکنان قرار داده شده است تا بازیکنان آن را کشف کنند. بازیکن با ذره‌بین می‌تواند چند کار انجام دهد. مثلاً می‌تواند ذره‌بینش را به هر بازیکنی که

دوست دارد بدهد و از او سؤال کند. هر جوابی که بازیکن مقابل می دهد را در آن برگه مخصوصش علامت می زند. يك كار دیگری که با ذره بین می توان انجام داد این است که ذره بینش را به بازیکنی که ذره بین ندارد بدهد و یکی از کارت های وسط بازی را رو کند. اما مهم ترین کاری که می توان با ذره بین انجام داد این است که کارت ذره بین را خرج کرده و کارت های پشت دیواره خودتان را حدس بزنید. اگر همه کارت ها را درست حدس بزنید و بازیکنان تایید کنند، شما آن بازی را می برید.



معرفی بازی



کاروبار

← تعداد بازیکن: ۳ تا ۵ نفر

← زمان بازی: ۲۰ دقیقه

← گروه سنی: بالای هشت سال

کاروبار يك بازی دورهمی در سبك مناقصه مخفی است. در این بازی شما باید در قالب يك سرمایه‌دار سعی کنید اختراعات و تکنولوژی‌های عجیب و غریب را بخرید و از طریق آنها امتیاز دریافت کنید. هدف هر بازیکن به دست آوردن کارت اختراعات در بازی است. کارت‌های اختراع در سه رنگ سبز، آبی و نارنجی وجود دارد. بالای هر کارت يك عدد نوشته است که ارزش آن کارت است و برای به دست آوردنش باید آن مقدار هزینه را بپردازید. در بازی مقداری ژتون با اعداد صفر، دو، سه و چهار وجود دارد که بازیکنان باید به‌طور مخفیانه روی اختراعات سرمایه‌گذاری کنند. بازی در سه دور انجام می‌شود. در شروع هر راند يك سری کارت رو می‌شود (به نسبت تعداد بازیکنان) و بازیکنان به‌طور مخفیانه شروع به سرمایه‌گذاری می‌کنند. ژتون‌ها را به پشت چوری که کسی عدد آن را نبیند زیر اختراعات می‌گذارد. وقتی همه بازیکنان



تئون‌های خود را گذاشتند حالا تئون‌ها را رو می‌کنید. هر پروژه‌ای که بودجه مورد نظرش را تامین نکند شکست خورده محسوب می‌شود. مثلاً اگر بودجه اختراعی ۱۰ باشد و بودجه زیرش ۶ باشد آن پروژه شکست خورده است. اگر برای یک پروژه هم بالاترین بودجه تامین شود آن پروژه هم طبق قوانین بازی شکست خورده است. چون قیمت خیلی بالاست و در واقع حباب قیمتی محسوب می‌شود. در پایان راند اول کارت اختراع به کسی می‌رسد که بیشترین تئون را برای اختراع داده باشد. فرق راند اول با راند دوم در این است که در آغاز راند دوم کسی که بیشترین امتیاز را دارد باید تئون اول را رو بگذارد که بقیه ببینند. ادامه این راند هم مانند راند اول است. در ابتدای راند سوم کسی که کمترین کارت اختراع را داشته باشد یک تئون سفید که تئون وام هست و روی آن دو نوشته شده است را دریافت می‌کند تا راند سوم را با یک تئون بیشتر شروع کند و خودش را به بقیه برساند. در پایان بازی هر بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است.

جدول

توضیح برای رمز جدول:

پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه‌هایی که با عدد مشخص شده اند رمز جدول به دست می‌آید.

تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی

[illegible]