



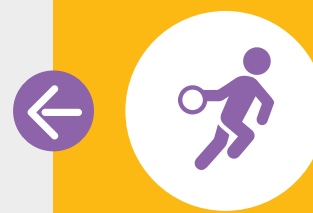
می‌کند و در زمان نوبتش دو کار می‌تواند انجام بدهد
۱. مهره‌هایش را به درون تشک‌ها بفرستد
۲. مهره‌هایی که بیرون دارد آنها را در صف پرش بگذارد.
بازیکنان برای پریدن به خانه‌ها به یک انرژی نیاز دارند
و همه به صورت پیش‌فرض شش واحد انرژی دارند.

برای هر مهره که پرش می‌کنید یک واحد انرژی از شما نیاز است و اگر مازاد انرژی داشتید می‌توانید از آن برای پرش‌های بعدی استفاده کنید. اگر بازیکنی مهره‌اش به خانه‌ای برود که بازیکنی از قبل مهره‌اش در آنجا باشد، در صورتی که نیرویش (عددی که روی آن نوشته شده) از آن بیشتر باشد، آن مهره را می‌توان از خانه بیرون بیندازد.



فیلم‌های بازی با ترامپولین را دیده‌اید؟ ترامپولین یکی از رشته‌های ژیمناستیک است که در آن یک نفر روی تشکی می‌رود که قابلیت ارتجاعی دارد و بازیکن با پریدن روی آن به بالا پرتاب می‌شود. نیما حکمت، طراح ایرانی بازی ترامپولین پارک از همین ایده بهره گرفته و آن را به یک بازی کارتی انتزاعی تبدیل کرده است. صفحه بازی شامل خانه‌های شش ضلعی است که هر کدام از آنها رنگ و حرف مخصوص به خود را دارند. این صفحات قابلیت جابه‌جاشدن دارند و برای شروع فقط خانه سفیدرنگ را در مرکز و بقیه اضلاع بازی را در اطرافش طوری بچینید که یک شش ضلعی را تشکیل دهید. در صورت تصاحب خانه سفیدرنگ هشت امتیاز به دست می‌آورد. هدف هر بازیکن این است که سه خانه هم‌رنگ یا سه خانه را که حروف روی آن یکی باشد، به تصرف مهره‌های خودش دریاورد. هر بازیکن مهره‌هایش را از صف پرتاب وارد صفحه بازی

معرف بازی



ترامپولین پارک

تعداد بازیکن: ۲ تا ۴ نفر
زمان بازی: ۳۰ تا ۶۰ دقیقه
گروه سنی: بالای ۱۰ سال



بقیه بازیکنان هم باید از کاشی‌های خودشان یک کاشی را پیدا کنند که امتیازهایش با کاشی حاکم برابر باشد و در صفحه خودشان قرار بدهند. کاشی‌های بازیکنان با این که امتیاز برابر دارند اما رنگ‌شان با یکدیگر متفاوت است. چیزی که باعث تفاوت امتیازها با یکدیگر

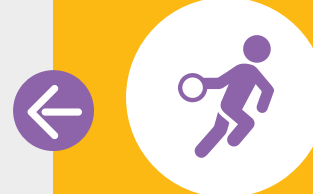
می‌شود، استراتژی و طرحی است که هر بازیکن برای خودش دارد و این که می‌خواهد کدام رنگ را امتداد بدهد و امتیاز بیشتری بگیرد. نکته مهم در گذاشتن کاشی‌ها در صفحه این است که امتداد رنگ‌ها در طول یک ردیف باید کامل باشد و حتی اگر امتداد رنگ یک خانه با بقیه متفاوت باشد، امتیاز کلی آن ردیف را از دست می‌دهید. این روند را تا جایی ادامه می‌دهید که ۱۹ کاشی را در صفحه گذاشته باشید و بعد از آن امتیازها شمرده می‌شود. هر بازیکنی که امتیاز بیشتری گرفته باشد، برنده بازی می‌شود.

هارمونی براساس بازی معروف Take it easy که در سال ۱۹۸۳ و توسط یک طراح انگلیسی وارد بازار شد، ساخته شده است. بازی را یک سری کاشی‌هایی تشکیل می‌دهد که چیده می‌شوند و نوارها و لوله‌های رنگی روی آن کشیده شده است. هر چه امتداد این نوارها طولانی و کامل‌تر باشد بازیکنان امتیاز بیشتری دریافت می‌کنند.

برای شروع به هر بازیکن یک صفحه بازی و ۲۷ کاشی هم‌رنگ با آن صفحه را بدهید. روی هر کاشی سه لوله رنگی وجود دارد که روی هر لوله امتیاز مخصوص به آن نوشته شده است. یک بازیکن به عنوان حاکم انتخاب می‌شود و بعد از آن حاکم همه کاشی‌هایش را به پشت برمی‌گرداند و به صورت اتفاقی یکی از آنها را انتخاب می‌کند. او اعداد روی کاشی را به بقیه بازیکنان اعلام می‌کند و در صفحه خودش قرار می‌دهد.



معرف بازی



هارمونی

تعداد بازیکن: ۱ تا ۶ نفر
زمان بازی: ۲۰ دقیقه
گروه سنی: بالای ۱۰ سال

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

زخم بندی	آبگیر	اندک	جانور تک	اسباب سفر	متن	دروغی	فرمانده	اندرمندان
نویسنده دالان بهشت	متفک	سلولی	هم راز	جامه صاف کن	۱	فایس اتاق عمل	نشانی	قرض
۳			بارداری				سطل چاه	۵
		چیره دستی	پرهیز کردن				عظمت	
		ثروتمند		۴	صاحب کار			
زبان آتش			نام چنگیز خان			۸	طراح	۷
رهایی			سنگ فضا نورد					
		دو رنگ						
		بشارت دهنده						
پزشکی	شکبایی		یازده					
اصرار کردن	ساز کلیسا		نمو					
۲								
زینک			مجموعه دستگاه گوارش					
لحظه حساس								۶

شرب افلاک	میکروسکوپ	ب	ر	ب	قیمت	مخفف گاه	دکتر حجاج	م	ن	ک	پاسان	کادو	ه	رنگ
دستورالعمل	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر	تیر و شمشیر
۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵
۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۴	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰
۳۱	۳۲	۳۳	۳۴	۳۵	۳۶	۳۷	۳۸	۳۹	۴۰	۴۱	۴۲	۴۳	۴۴	۴۵
۴۶	۴۷	۴۸	۴۹	۵۰	۵۱	۵۲	۵۳	۵۴	۵۵	۵۶	۵۷	۵۸	۵۹	۶۰

رمز جدول شماره قبل:

ویتامین