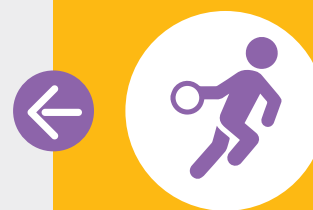


معرفی بازی



ساگرادا

- تعداد بازیکن: یک تا ۴ نفر
- زمان بازی: ۳۰ تا ۶۰ دقیقه
- گروه سنی: بالای ۱۳ سال

در بازی ساگرادا، شما هنرمندی هستید که برای خلق زیباترین پنجره مشجر در کلیسای بزرگ ساگرادا فامیلیا با هنرمندان دیگر رقابت می‌کنید. تاس‌ها نماد قطعات شیشه‌ای هستند و هر کدام شان یک رنگ و ارزشی دارد. این بازی، رتبه هفتم در بازی‌های با سبک انتزاعی و رتبه سیزدهم در بازی‌های با سبک خانوادگی را به خودش اختصاص داده است. نکته جالب در بازی این است که می‌توانید خودتان به تنهایی هم این بازی را انجام بدهید.

قطعات بازی شامل چهار قاب پنجره (صفحات بازی)، ۱۲ کارت پنجره یا الگو (دورو)، ۹۰ تاس در پنج رنگ قرمز، زرد، آبی، سبز و بنفش، صفحه دورشمار، صفحه امتیازشمار، ۱۲ کارت ابزار، ۱۰ کارت هدف همگانی، پنج کارت هدف اختصاصی و ۲۴ نشان مهر است. برای شروع به هر بازیکن دو کارت پنجره یا الگو و یک کارت هدف اختصاصی بدهید. در پایین کارت‌های الگو، یکسری دایره کوچک وجود دارد و این دایره‌ها نشانگر سخت یا آسان بودن ساخت پنجره است. یعنی هر چه تعداد دایره‌ها بیشتر باشد ساخت پنجره سخت‌تر است و بالعکس. شما با

توجه به همین تعداد دایره‌ها و به همان اندازه نشان مهر دریافت می‌کنید. کارت الگو را درون صفحه بازی بگذارید. در پشت کارت‌های هدف اختصاصی یک تاس با رنگ مشخص وجود دارد و به ازای هر تاسی که از آن رنگ جمع کنید در انتهای بازی امتیاز به دست می‌آورد. کارت‌های اهداف همگانی و کارت‌های ابزار را خوب با هم قاتی کنید و از هر کدام سه تا از آنها را در وسط بازی قرار بدهید. کارت‌های اهداف همگانی به شما می‌گویند اگر برخی ویژگی‌ها را رعایت کنید با توجه به آن چیزی که در پایین کارت‌ها نوشته شده امتیاز به دست می‌آورد. مثلاً روی یک کارت نوشته شده به ازای هر تاس عدد یک و دو که در پنجره‌تان داشته باشید، دو امتیاز می‌گیرید. هر بازیکنی که نوبتش است از کیسه تاس‌ها، پنج تاس بیرون می‌کشد و روی صفحه می‌ریزد. با توجه به صفحه الگویی که در پنجره‌تان به کار رفته تاس‌ها را آنجا می‌گذارید و این جای‌گذاری تاس‌ها هم قوانین خاص خودش را دارد. مثلاً شما برای شروع باید تاس‌تان را روی خانه‌هایی که در گوشه قرار دارند، بگذارید یا این که هر تاسی را بخواهید می‌توانید در خانه‌های سفید بگذارید و به ازای آنها امتیاز دریافت کنید. این بازی دره‌دور برگزار می‌شود و در پایان، بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده است.



معرفی بازی



مهمانخانه خونین

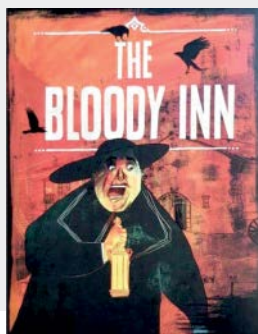
- تعداد بازیکن: یک تا ۴ نفر
- زمان بازی: ۳۰ تا ۶۰ دقیقه
- گروه سنی: بالای ۱۴ سال

قصه بازی این است: در سال ۱۸۳۱ دهکده‌ای دورافتاده در منطقه آغندش، محل عبور مسافران زیادی است. یک عده از مسافران، مهمانخانه‌ای تأسیس می‌کنند که با استفاده از آن و بدون آن که پلیس بفهمد پول مسافران را به جیب بزنند. قطعات بازی شامل: ۷۸ کارت مهمان (۷۰ کارت مسافر و ۸ کارت رعیت)، چهار کارت کمکی، یک صفحه بازی (هشت‌اتاق دارد)، کارت نفر اول، ۳۰ اسکناس ۱۰ فرانکی، ۳۲ نشان کلید اتاق در چهار رنگ قرمز، آبی، زرد و سبز، چهار نشان کلید سفید است.

برای شروع به هر بازیکن دو کارت رعیت، یک کارت کمکی، یک اسکناس ۱۰ فرانکی و هشت کلید اتاق (با توجه به رنگ مهره هر بازیکن) بدهید. یکی از کلیدها را به دلخواه روی یکی از اتاق‌ها قرار دهید و سه تا از کلیدهای سفید را به طور اتفاقی روی سه تا

از اتاق‌ها بگذارید. در حالت بازی دو نفره ۳۵ تا از کارت‌های مهمان‌ها را از دور بازی خارج کنید و بقیه کارت‌ها را در منطقه ورودی مهمانخانه قرار دهید. این بازی در دو فصل انجام می‌شود و در هر فصل مسافران وارد مهمانخانه می‌شوند و هر فصل، زمانی تمام می‌شود که کارت‌هایی که در ورودی قرار دارند تمام شود. این بازی در راندهای مختلفی انجام می‌شود، ولی هر راند سه مرحله دارد.

۱. فاز خوشامدگویی. در این مرحله بازیکنی که شروع‌کننده بازی است به تعداد اتاق‌هایی که کلید روی آنها قرار دارد مهمان وارد مهمانخانه و اتاق‌ها می‌کند. ۲. کارها و عملیات بازیکنان که در شب انجام می‌شود. ۳. پایان راند که در صبح انجام می‌شود و این قسمت شامل سه بخش است. ۱. تجسس پلیس ۲. خروج مسافران. ۳. پرداخت حق الزحمه.



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

گردو	میگرن	ستون بدن	بشر	اله هنر	آش	قلاب کمر بند	بخشیده	کج
	ساحل	انجام دهنده	خدمتکاران	جد رستم	دریاچه لرستان	سر سیرا	اجازه	مثل و مانند
		۱	چهار هاضمه		۲		۶	
			آهار زده					
		سیستم			سخنان ناراست			
		دعای شب جمعه						
روز آمد			آهو			دم گوسفند		۴
دورو			غیر مصنوعی					
		وابسته						
۵		فرآیند						
الله	رونوشت		بیماری	لرزانک				
فن آوری	بی هوشی		واگیردار					

رمز جدول شماره قبل:

آدم برفی