



معرفی بازی



پی شوم

تعداد بازیکن: ۳ تا ۱۲ نفر

زمان بازی: ۳۰ دقیقه

پی شوم براساس یکی از پرفروش ترین بازی های کارتی دنیا یعنی Cards Against Humanity توسط امیر سلامتی، طراح و بازی ساز ایرانی باطراحی شده؛ با این تفاوت که محتوای بازی با توجه به فرهنگ و نوستالژی های ایرانی تغییر کرده است.

در داخل بسته بازی نوشته شده است: بازی دورهمی با جاخلی. برای شروع به هر نفر هفت کارت سفید بدهید و کارت های مشکی را وسط بگذارید. کارت های سفید شامل کارت های جواب یا کلمات هستند و کارت های مشکی سوالات را تشکیل می دهند. جملات این سوالات یک جای خالی دارد. در هر دور یک نفر به عنوان داور مشخص می شود و سوال را برای بقیه می خواند و بعد از آن بازیکنان باید با کارت هایی که در دست دارند، جای خالی را پر کنند.



در این بازی مهم نیست که لزوما و حتما جوابتان خیلی درست و منطقی باشد بلکه باید تا جایی که می توانید خلاقیت داشته باشید و جواب های بامزه بدهید.

وقتی همه جواب هایشان را گفتند، داور تعیین می کند کدام جواب مناسب تر و خلاقانه تر بود، آن بازیکن برنده آن دور می شود و کارت سوال را به عنوان امتیاز به بازیکن می دهد. نکته مهم این است که داور در آن دور در بازی شرکت نمی کند و فقط از بین جواب های بقیه، بهترین گزینه را انتخاب می کند. این روند را آنقدر ادامه می دهید تا کارت های سوالات تمام شود و بعد از آن امتیازات بازیکنان شمرده می شود. هر بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی است.

معرفی بازی



جنگ شاهان

تعداد بازیکن: ۲ نفر

زمان بازی: ۳۰ دقیقه

صحنه بازی جنگ شاهان یک میدان نبرد را شبیه سازی می کند و هر کدام از بازیکنان با مهره هایی که در اختیار دارند باید مهره های حریف را از دور خارج کنند و برنده بازی باشند. هر بازیکن سه دسته مهره دارد که شامل شش فرمانده، ۹ سواره نظام و ۱۵ پیاده نظام است و در صورتی برنده می شود که یکی از این دو کار را انجام دهد:

- ۱- بتوانید یکی از دسته های مهره حریف را به طور کامل از بین ببرید.
- ۲- استراتژی تان را طوری بچینید که حریف نتواند مهره شما را بزند. چون در هر حرکت هر بازیکن باید الزاما یکی از مهره های حریف را بزند. برای شروع حتما مهره سفید بازی را شروع می کند



و باید حتما مهره حریف را که در مجاورت خودش قرار دارد، بزند. توجه کنید هر مهره در جهت همسوی خودش می تواند حرکت کند و نمی تواند از روی مهره ها ببرد و در جای خالی هم نمی تواند قرار بگیرد. هر بازیکن در نوبت خودش دو کار می تواند انجام دهد:

- ۱- یکی از مهره های حریف را بزند.
 - ۲- مهره های خودش را تقویت کند.
- تقویت کردن مهره ها هم به این صورت است که هر بازیکن می تواند مهره هم سطح خودش را روی مهره دیگری سوار کند. چون قدرت و نیروی مهره تک طبقه از مهره دو طبقه کمتر است و نمی تواند مهره شما را بزند مگر این که مهره حریف هم دو طبقه باشد. این روند آنقدر ادامه پیدا می کند تا یک دسته مهره به طور کامل حذف شوند و بازیکن مقابل برنده بازی می شود.

جدول

توضیح برای رمز جدول:

پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه هایی که با عدد مشخص شده اند رمز جدول به دست می آید.
تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی

غذای سنتی کرمانشاه عید باستانی	اتمسفر چهارم	امیر خانی نوشیدنی گرم کتاب دیل کارنگی پشتگر می	مقابل حضور واحد نظامی	دیرینه گهواره	داخل یک ششم	رغبت خالی	ضمیمه اشاره سازه	غیر تمند
۵	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	
خانه بزرگ هماندی	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	
رنج و سختی مغز سر	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	
خرام فروش شیمی کربن	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	
خروس جنگی نارس	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	
پایتخت گابن	۷	۱۰	۲	۴	۱		۹	

شده های رغز با مردم پیرایه بری	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و	د م ب ا و س ی ک م ع ی ا ش ن خ س م و
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

رمز جدول شماره قبل:

فسنجان