

سوسک‌ها

کجا هستند؟

می‌خواهی
سوسک‌ها را کجاست کنیم؟



سوسک

سوسک



مگس



قورباغه



پشه



مارمولک



موش



ملخ



زنبور



محتویات

۶۴ کارت جانور - از هر کدام ۸ تا + ۶ کارت راهنما

هدف

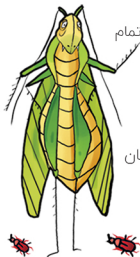


هر بازیکن سعی می‌کند کارت‌های بیشتری را به دیگر بازیکنان «تحویل» کند. این کار به این صورت انجام می‌شود که بازیکن یکی از کارت‌هایش را به پشت جلوی هر بازیکنی که می‌خواهد می‌گذارد و ادعا می‌کند که آن فلان جانور است. بازیکن مقابل باید تصمیم بگیرد چالش او را بپذیرد، یعنی اعلام کند درست می‌گوید یا غلط، یا این که نگاهی به کارت بیندازد و آن را جلوی بازیکن دیگری بگذارد و باز هم ادعا کند که همان جانور است یا جانور دیگری. در نهایت بازیکنی که اشتباه قضاوت کند، کارت را به رو جلوی خودش می‌گذارد.

اولین بازیکنی که ۴ کارت از یک جانور جلویش رو شود، یا این که کارت‌های دستش تمام شود بازنده است و بقیه‌ی بازیکنان برنده حساب می‌شوند.

چیدن بازی

همه‌ی ۶۴ کارت را بُر می‌زنیم و طوری که تصویر آن‌ها دیده نشود، بین بازیکنان تقسیم می‌کنیم



روش بازی

بازیکنی که از همه بزرگتر است (مثلاً آرش) بازی را شروع می‌کند و یک کارت از دستش انتخاب می‌کند

و آن را به پشت (طوری که تصویر جانور معلوم نباشد) جلوی بازیکن دیگری، به انتخاب خودش می‌گذارد

و با صدای بلند نام یکی از جانوران موزی را می‌گوید؛ مثلاً می‌گوید: «سوسک!»

حالا این بازیکن (مثلاً نگین) دو انتخاب دارد:

۱. کارت را بپذیرد:

در این صورت، اگر نگین فکر می‌کند که کارت واقعاً سوسک است، قبل از برداشتن کارت، با صدای بلند می

گوید: «درست!» و اگر فکر می‌کند که سوسک نیست، می‌گوید: «غلط!»

اگر نگین درست تشخیص داده باشد، آرش باید کارت را رو کند و جلوی خودش بگذارد. اما اگر درست

تشخیص ندهد کارت جلوی نگین قرار می‌گیرد و یکی از کارت‌های تحمیل شده به او محسوب می‌شود.

۲. کارت را جلوی بازیکن دیگری بگذارد

در این صورت، اجازه دارد به تصویر کارت نگاهی بیندازد و آن را جلوی بازیکن دیگری

غیر از آرش، بگذارد (مثلاً رادین). در عین حال باید ادعا کند که آن کارت تصویر کدام

جانور است. او می‌تواند فارغ از این که کارت تصویر کدام جانور را نشان می‌دهد،

ادعای آرش را تکرار کند؛ یعنی با صدای بلند بگوید «سوسک!»، یا این که نام جانور

دیگری را ببرد، برای مثال «موش!»

حالا نوبت رادین است که از بین دو گزینه یکی را انتخاب کند.



توجه داشته باشید که کارت را باید جلوی بازیکنی گذاشت که قبلاً آن را ندیده باشد؛ بنابراین هیچ بازیکنی نباید کارت را دو بار ببیند. اگر بقیه‌ی بازیکنان کارت را دیده باشند و شما آخرین نفر باشید، فقط می‌توانید گزینه‌ی ۱ را انتخاب کنید. یعنی اعلام کنید که نفر قبلی «درست» می‌گوید یا «غلط». بازیکنی که کارت به او «تحمیل» می‌شود، یعنی کارت به رو، طوری که تصویر جانور معلوم باشد، جلوی او قرار می‌گیرد، دور بعدی را شروع می‌کند. حالا او باید به انتخاب خودش یکی از کارت‌های دستش را به پشت جلوی بازیکن دیگری قرار دهد و ادعا کند که کدام جانور است.

پایان بازی

بازی وقتی تمام می‌شود که:

۱. یکی از بازیکنان چهار کارت از یک جانور (مثلاً سوسک) را جلوی خودش داشته باشد؛ در این صورت او بازنده و بقیه با هم برنده هستند.
۲. یکی از بازیکنان دیگر کاردتی در دستش نداشته باشد که دور جدیدی را شروع کند. توجه داشته باشید کسی که هیچ کاردتی در دستش نداشته باشد، اما آخرین کارت به او تحمیل نشده باشد، همچنان در بازی است و فقط وقتی بازنده می‌شود که مجبور باشد دور جدیدی را شروع کند؛ یعنی کسی باشد که آخرین کارت به او «تحمیل» شده است.



قوانین بازی دو نفره

در بازی دو نفره، بعد از بُر زدن و قبل از تقسیم کردن کارت‌ها، ۱۰ کارت از دسته‌ی کارت‌ها بدون آن که به تصویر آن‌ها نگاه شود، بیرون گذاشته می‌شود تا بازیکنان ندانند دقیقاً کدام جانورها در بازی هستند. علاوه بر این گزینه‌ی ۲ بی‌مورد است و بازیکنان فقط باید بگویند که ادعای طرف مقابل درست است یا غلط.

در بازی دو نفره بازیکنی بازنده محسوب می‌شود که ۵ کارت از یک نوع جانور را جلوی خودش داشته باشد، یا این که برای شروع دور جدید هیچ کارتی در دست نداشته باشد.

ساعاتی پر از خنده برایتان آرزو می‌کنیم!

