



راهنمای بازی در ریاسالار

مناسب برای ۲ تا ۶ نفر
محصولی از خالتونز

این بار نه گنجی در کاره و نه نقشه گنجی؛ دزدان دریایی خودشون به جون هم افتادن!
برای پیروزی تو این نبرد به عقل و هوش خوب نیاز داری، نه زور شمشیر و قدرت بازو!

• اجزاء بازی

۶۶ کارت شامل:

۱ کارت سالار

۵ کارت دزد دریایی

۲ کارت حوری دریایی

۱۳ کارت مشکی

۱۳ کارت زرد

۱۳ کارت آبی

۱۳ کارت قرمز

۶ کارت الفرار

• هدف بازی

این بازی ۱۰ مرحله طول می کشه!
کسی برنده ست که در پایان مرحله دهم، بیشترین امتیاز رو به دست آورده باشه.



• چیدمان بازی

تمام کارت‌ها رو خوب بُر بزنید.

بعد طوری که کسی کارت‌ها رو نبینه، بین بازیکن‌ها پخششون کنید.

تعداد کارت‌ها - در هر مرحله - فرق می‌کنه. به این صورت که در مرحلهٔ اول نفری یک کارت، مرحلهٔ دوم نفری دو کارت و به همین ترتیب تا مرحلهٔ دهم که باید نفری ده کارت تو دستشون داشته باشند.

برای هر مرحلهٔ جدید باید همهٔ کارت‌ها رو از اول بُر بزنید. (همیشه تعدادی کارت بیرون از بازی می‌مونه.)



• نوبت بازی

پس از پخش کارت‌ها، هر بازیکن به کارت‌هایش نگاه می‌کند و حدس می‌زند که می‌تونه اون دور رو برنده بشه یا نه. (بر اساس ارزش کارت‌ها؛ صفحه ۶ و ۷)

این که به طور کلی یک بازیکن در هر مرحله چند دور امکان برنده شدن رو داره، دقیقاً به رقم شماره همون مرحله برمی‌گرده.

به عنوان مثال در مرحله سوم، سه دور بازی می‌شه (هر دور، نفری یک کارت) و هر بازیکن احتمال برنده شدن صفر تا سه دور رو داره.

هر زمان حدس تون مشخص شد، دستتون رو به صورت مشت کرده روی میز بذارید.

وقتی همه این کار رو کردند، یک صدا شعار جنگی ویژه دزدان دریایی، Yo-ho-ho رو فریاد بزنید!

حالا باید همه بازیکن‌ها مشت‌هایشون رو باز کنند و عدد حدس خودشون رو با انگشت دست نشون بدن. (اگر رقم حدس شما بیشتر از پنج بود، کافیه با دست، پنج رو نشون بدید و عدد حدس رو بلند اعلام کنید!)

• روند بازی

کسی که سمت چپ بازیکن پخش کننده کارته، باید بازی رو آغاز کنه.

بازیکن ها به صورت ساعت گرد بازی رو ادامه می دن. در مرحله یک، به ترتیب هرکس تنها کارتش رو بازی می کنه. از بین کارت های بازی شده و بر اساس ارزش کارت ها مشخص می شه که چه کسی برنده شده. اون بازیکن کارت های روی میز رو جمع می کنه و جلوی خودش قرار می ده. (طوری که همه ببینن!)

از مرحله دوم به بعد و پس از یک دور بازی، برنده اون دور، اولین کارت دور بعد - در همون مرحله - رو بازی می کنه.

وقتی همه کارت ها بازی داده شد، اون مرحله تموم شده و امتیازها یادداشت می شن.
(امتیازدهی از صفحه ۹ تا ۱۴)

پس از هر مرحله، تمام کارت ها جمع می شه، بُر می خوره و از اول بین بازیکن ها پخش می شه. به عنوان مثال برای مرحله پنجم باید جلوی هر بازیکن، پنج کارت قرار بگیره.



• ارزش کارت‌ها

تک کارت سالار، با ارزش‌ترین کارت بازی.

بعد از اون، هر پنج کارت دزد دریایی به یک اندازه با ارزش‌ترین کارت بازی به حساب میان.

کارت حوری دریایی که ارزش دوتا در بازی هست، بعد از سالار و دزدهای دریایی، با ارزش‌ترین کارته.

(استثناء: در صورتی که همزمان با کارت سالار در یک دور بازی بشه، با ارزش‌ترین کارت بازی به حساب میاد و بازیکن صاحب کارت حوری دریایی برنده می‌شه!)

حالا نوبت می‌رسه به کارت‌های رنگی. از بین چهار رنگ مشکی، زرد، آبی و قرمز، رنگ مشکی با ارزش‌ترین و ارزش رنگ‌های دیگه که بعد از مشکی قرار می‌گیرن، با هم یکیه.

روی این چهار دسته کارت رنگی، از ۱ تا ۱۳ نوشته شده و این اعداد از بیشتر به کمتر، ارزش اون کارت رو بین کارت‌های هم‌رنگ خودش نشون می‌ده.

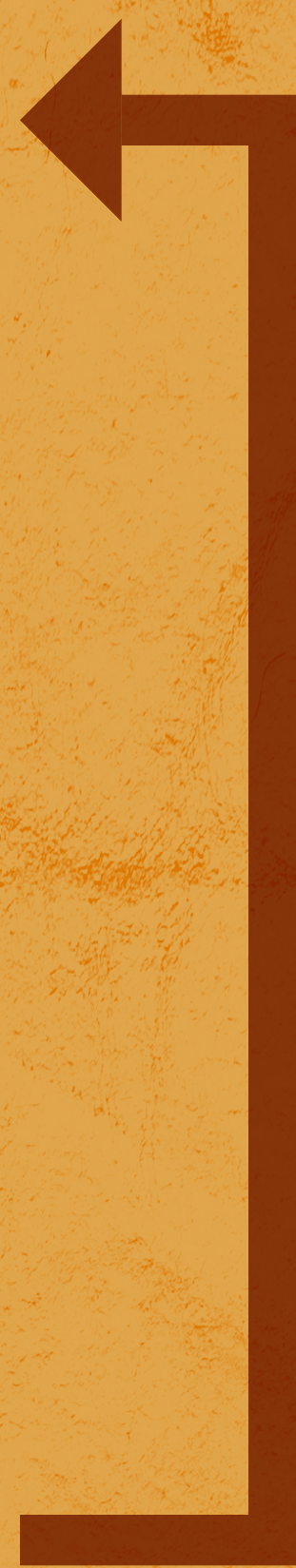
به عنوان مثال اگر کارت هفت آبی و یازده آبی بازی بشه، کارت شماره ۱۱ با ارزش‌تره.

بعد از همه این کارت‌ها، شش کارت الفرار باقی می‌مونه که کم‌ارزش‌ترین کارت بازی هستن.

* یکی از پنج کارت دزد دریایی، «دزد فراری» نام داره که بازیکن در هنگام استفاده از اون می‌تونه انتخاب کنه که به عنوان دزد دریایی بازی داده بشه یا الفرار.

* اگه دو یا چند بازیکن در یک دور، از یک نوع کارت خاص (مثلاً دزد دریایی) بازی کرده باشند، اولین بازیکنی که این کارت رو بازی کرده، برنده می‌شه.

کارت‌های خاص: سالار، دزد دریایی، حوری دریایی و الفرار.



• قوانین بازی

اگر بازیکنی که یک دور رو شروع می‌کنه، کارت رنگی بازی کرده باشه، «رنگ زمینه» رو مشخص کرده و بقیه باید از کارت‌های همون رنگ استفاده کنند. تنها در صورتی که از اون رنگ نداشته باشند، با هر رنگ دیگه‌ای می‌تونن بازی کنند.

مثال:

در یک بازی چهارنفره و در مرحله سوم، اولین بازیکن کارت زرد رو با شماره ۲ بازی می‌کنه. نفر دوم، کارت زرد با شماره ۱۲ رو بازی می‌کنه. نفر سوم و چهارم رنگ زرد ندارن. یکی از اون‌ها کارت آبی با شماره ۱۳ و اون یکی کارت مشکی با شماره ۱ رو بازی می‌کنه.

برنده کسی می‌شه که کارت مشکی رو بازی کرده؛ چون با ارزش‌ترین کارت بین کارت‌های بازی داده‌شده به حساب میاد.

اگه کارت مشکی بازی داده نمی‌شد، کارت زرد با شماره ۱۲ برنده بازی بود؛ چون با ارزش‌ترین کارت (بالاترین رقم) بین کارت‌های رنگ زمینه - زرد - بود.

* اگر کارت خاص در دست داشته باشید، می‌تونید اون رو هر زمانی بازی کنید؛ فارغ از اینکه کارت رنگ زمینه رو دارید یا نه.

* ممکنه اولین بازیکن در یک دور کارت خاص بازی کنه، در این صورت اولین نفری که در ادامه کارت رنگی بازی کنه، رنگ زمینه رو مشخص می‌کنه.

* در صورتی که دو کارت خاص مشابه در یک دور بازی داده بشه، کسی که اولین کارت خاص رو بازی کرده، برنده می‌شه. (به عنوان مثال اگر در یک دور، بازیکن شماره ۱ و ۴ هر دو دزد دریایی و بقیه کارت رنگی بازی کردند، برنده بازیکن شماره ۱ هست.)

• امتیازدهی

پیش از شروع مرحله، با توجه به کارت‌هایی که در دست دارید، رقمی رو حدس می‌زنید. به این معنی که به اون تعداد می‌تونید در اون مرحله پیروز بشید. هدف هر مرحله می‌شه رسیدن به رقمی که حدس زدید؛ نه بیشتر و نه کمتر!

به طور کلی شما یا مشت خودتون رو بسته نگه می‌دارید (یعنی صفر) و یا بازش می‌کنید و عددی رو با انگشت‌هاتون نشون می‌دید (یعنی ۱ تا ۱۰، بسته به شماره مرحله).

امتیازدهی این دو مدل با هم متفاوت می‌شه.
صفحه بعد...



۱. اگر عدد صفر رو حدس زده و در پایان مرحله هیچ دوری رو برنده نشده باشید، عدد اون مرحله ضرب در ۱۰ می‌شه امتیاز شما!

مثال:

بازیکنی پیش از آغاز مرحله چهارم (هرکس چهار کارت در دست داره و چهار دور بازی انجام می‌شه)، با توجه به کارت‌های دستش حدس می‌زنه که هیچ دوری رو صاحب نشه. رو همین حساب مشتش رو بسته و به نشونه صفر، همزمان با بقیه بازیکن‌ها نشون می‌ده.

اگر در پایان مرحله، این بازیکن هیچ دوری برنده نشده باشه و به عدد صفر که حدس زده بود، رسیده باشه، امتیازش می‌شه چهل!

$$۴۰ = ۱۰ \times (\text{عدد مرحله}) ۴$$



۲. اگر عدد صفر رو حدس زده و در پایان مرحله یک دور یا بیشتر برنده شده باشید، عدد اون مرحله ضرب در ۱۰- می‌شه امتیاز شما!

مثال:

بازیکنی پیش از آغاز مرحله هفتم (هرکس هفت کارت در دست داره و هفت دور بازی انجام می‌شه)، با توجه به کارت‌های دستش حدس می‌زنه که هیچ دوری رو صاحب نشه. رو همین حساب مشتش رو بسته و به نشونه صفر، همزمان با بقیه بازیکن‌ها نشون می‌ده.

اگر در پایان مرحله، این بازیکن ناخواسته یک دور برنده شده باشه، پس به عدد صفر که حدس زده بود، نرسیده. امتیازش می‌شه منفی هفتاد!

$$-۷۰ = -۱۰ \times (\text{عدد مرحله})$$

در این حالت مهم نیست بازیکنی که عدد حدسش صفر بوده، چند دور برنده شده باشه؛ چه یک دور و چه تمام دورها، به همین صورت امتیاز منفی می‌گیره!

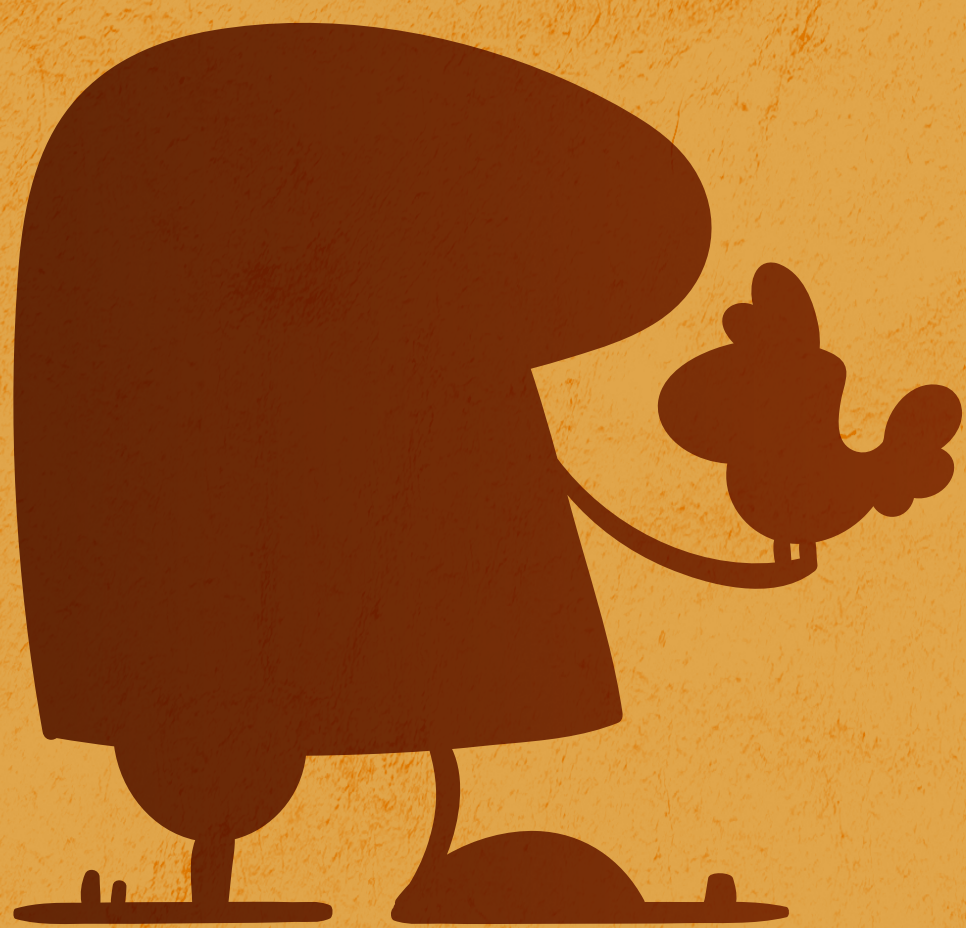


۳. اگر عددی به جز صفر رو حدس زده و در پایان مرحله به همون تعداد برنده شده باشید، عدد حدس شما در ۲۰ ضرب می‌شه!

مثال:

بازیکنی پیش از آغاز مرحله نهم (هرکس نه کارت در دست داره و نه دور بازی انجام می‌شه)، با توجه به کارت‌های دستش حدس می‌زنه که ۳ دور می‌تونه برنده بشه. رو همین حساب مشتش رو باز می‌کنه و عدد ۳ رو همزمان با بقیه بازیکن‌ها نشون می‌ده. اگر در پایان مرحله، این بازیکن ۳ دور برنده شده باشه، نه بیشتر و نه کمتر، پس به عدد حدسش که ۳ بود، رسیده. امتیازش می‌شه شصت!

$$۶۰ = ۲۰ \times (\text{عدد حدس}) ۳$$



۴. اگر عددی به جز صفر رو حدس زده ولی در پایان مرحله به اون تعداد برنده نشده باشید (چه بیشتر و چه کمتر)، تفاوت عدد حدس شما و تعداد دورهایی که برنده شدید، در ۱۰- ضرب می‌شه!

مثال:

بازیکنی پیش از آغاز مرحله سوم (هرکس سه کارت در دست داره و سه دور بازی انجام می‌شه)، با توجه به کارت‌های دستش حدس می‌زنه که ۳ دور می‌تونه برنده بشه. رو همین حساب مشتش رو باز می‌کنه و عدد ۳ رو همزمان با بقیه بازیکن‌ها نشون می‌ده. اگر در پایان مرحله، این بازیکن فقط یک دور برنده شده باشه، پس به عدد حدسش که ۳ بود، نرسیده. امتیازش می‌شه منفی بیست!

$$۲ \times -۱۰ = -۲۰$$

↓

۲ = (تعداد دورهایی که در این مرحله برنده شد) ۱- (عدد حدسش) ۳



• امتیازهای خاص

– اگر بازیکنی با کارت سالار در یک دور برنده شد در حالی که کارت یا کارت‌های دزد دریایی هم بازی شده بود، به ازای هر یک کارت دزد دریایی ۳۰ امتیاز مثبت دریافت می‌کند.

(دزد فراری هم حساب؛ حتی اگر به عنوان الفرار بازی شده باشد!)
– اگر بازیکنی در دوری که کارت سالار بازی شده، با کارت حوری دریایی برنده بشه، ۵۰ امتیاز مثبت دریافت می‌کند!

(یادآوری: در صورت همزمان بازی شدن کارت‌های سالار و حوری دریایی در یک دور، بازیکن صاحب کارت حوری دریایی برنده‌ست.)

در نظر داشته باشید که این امتیازها تنها در صورتی به بازیکن تعلق می‌گیرد که به رقم حدسش در پایان اون مرحله رسیده باشد!



• کار با جدول آنلاین

به منظور حفظ محیط زیست و صرفه جویی در مصرف کاغذ، امتیازدهی به صورت آنلاین و از طریق جدول در وبسایت خالتونز به نشانی زیر انجام می‌شود:
khaltoonz.com/daryasalar

جدول امتیازدهی

۵		۱	
۰	-۵۰	بازیکن	
۲	۴۰	بازیکن	

◀

+

▶

مشاهده نتایج

ستون سمت راست برای وارد کردن نام بازیکن‌هاست.
ستون سمت چپ برای وارد کردن رقم حدس هر بازیکن (بخش باریک‌تر) و امتیاز کسب‌شده در پایان هر مرحله ست (بخش پهن‌تر).
برای شروع هر مرحله کافی‌ه روی علامت + بزنید تا ستون جدید ساخته بشه.
شما در حین بازی می‌تونید به مرحله‌های قبل و بعد دسترسی داشته باشید و با لمس «مشاهده نتایج» از جمع امتیازها در هر لحظه باخبر بشید.

پایان...

حسابی خوش بگذره! (: