



"اوتو: ماینکرفت"



(بازی کارتی)

اجزاء بازی:

۱۱۲ تا کارت:

- ۱۹ تا کارت آبی (۵ تا ۹) / ۱۹ تا کارت سبز (۵ تا ۹)
- ۱۹ تا کارت قرمز (۵ تا ۹) / ۱۹ تا کارت زرد (۵ تا ۹)
- ۸ تا کارت "۲+" (در ۴ رنگ آبی، سبز، قرمز و زرد)
- ۸ تا کارت "معکوس" (در ۴ رنگ آبی، سبز، قرمز و زرد)
- ۸ تا کارت "پرش" (در ۴ رنگ آبی، سبز، قرمز و زرد)
- ۴ تا کارت "آزاد" / ۴ تا کارت "۴+" / ۴ تا کارت "کریپر"

هدف بازی:

پیش از رقبا، از شتر همه‌ی کارت‌هاتون خلاص بشین و به‌یازای کارت‌های باقی‌مونده در دست رُقا، امتیاز بگیرین؛ امتیازاتِ هر دور رو ثبت و با امتیازاتِ دور (دوره‌ای) قبل جمع کنین؛ بازیکنی که زودتر از دیگران به امتیاز ۵۰۰ برسه، بازی رو می‌بره!

آماده‌سازی:

- ۱) هر بازیکن یک کارت می‌کشه؛ بازیکنی که بزرگ‌ترین کارت رو کشیده، "کارت‌پخش‌کن" می‌شه ("کارت‌های عملیاتی" رو "صفر" در نظر بگیرین).
- ۲) کارت‌پخش‌کن، کارت‌ها رو بُر می‌زنه و به هر بازیکن ۷ تا کارت می‌ده.
- ۳) کارت‌های باقی‌مونده رو "به‌پُشت" و به عنوان "ستون کارت‌کشی" در وسط محوطه‌ی بازی بذارین و یک "ستون کارت‌کشی" تشکیل بدین.
- ۴) کارت بالاییِ ستون کارت‌کشی رو "رو" کنین و در کنار ستونِ کارت‌کشی بذارین تا "ستون کارت‌های سوخته" هم تشکیل بشه. نکته: برای این که بدونین آگه اولین کارتِ "رو-شده" تون، یک کارت عملیاتی بود، چی‌کار باید بکنین، بخش "کارت‌های عملیاتی" رو ببینین!

بازی:

بازیکن سمت چپِ "کارت‌پخش‌کن"، بازی رو شروع می‌کنه. در نوبت‌تون، باید یکی از کارت‌های دست‌تون رو که عدد، رنگ یا نشانه‌ش با کارت بالاییِ ستونِ کارت‌های سوخته همخوانی داره، بسوزونین و روی ستونِ کارت‌های سوخته بذارین (نشانه‌ها، مربوط به کارت‌های عملیاتی هستن؛ بخش "کارت‌های عملیاتی" رو ببینین).

مثلاً: اگر کارت بالایی ستون کارت‌های سوخته، کارت "آبی - ۷" باشد، بازیکن باید یک کارت "آبی" (با هر عددی) یا یک کارت "۷" (با هر رنگی) "رو" کنه و بذاره روی کارت "آبی - ۷". البته بازیکن می‌تونه یک کارت آزاد هم بازی کنه (قسمت "کارت‌های عملیاتی" رو ببینین).

اگر کارتی نداشته باشین که با کارت بالایی ستون کارت‌های سوخته هم‌خوانی داشته باشه، باید یک کارت از ستون کارت‌کشی بکشین! اگر کارتی که می‌کشین، قابلیت بازی شدن داشته باشه، می‌تونین بلافاصله بازی‌ش کنین - و بذارینش روی ستون کارت‌های سوخته! در غیر این صورت، نوبت به بازیکن بعدی می‌رسه.

کارت بازی کردن اجباری نیست و می‌تونین در نوبت‌تون هیچ کارتی بازی نکنین! اگر همچین تصمیمی بگیرین، باز هم باید یک کارت از ستون کارت‌کشی بکشین! اگر کارتی که می‌کشین، قابلیت بازی شدن داشته باشه، می‌تونین بلافاصله بازی‌ش کنین ولی دیگه نمی‌تونین یکی از کارت‌هایی رو که از قبل تو دست‌تون بوده، بازی کنین!

کارت‌های عملیاتی:

کارت ۲+

اگر این کارت رو بازی کنین، نفر بعد از شما باید ۲ تا کارت از ستون کارت‌کشی بکشه و هیچ کارتی هم نمی‌تونه بازی کنه! این کارت رو فقط می‌شه روی یک کارت هم‌رنگ یا روی یک "۲+" ی دیگه بازی کرد! اگر در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، باز هم همین قانون براش اعمال می‌شه (یعنی نفر سمت چپ کارت‌پخش‌کن باید ۲ تا کارت بکشه و...).



کارت معکوس

اگر این کارت رو بازی کنین، جهت بازی برعکس می‌شه (اگر تاحالا ساعت‌گرد بوده، پادساعت‌گرد می‌شه و برعکس). این کارت رو فقط می‌شه روی یک کارت هم‌رنگ یا روی یک "معکوس" دیگه بازی کرد! اگر در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، کارت‌پخش‌کن اولین نوبت رو بازی می‌کنه و بعدش نوبت به نفر سمت راستش می‌رسه (به جای نفر سمت چپش).



کارت پرش

اگر این کارت رو بازی کنین، نفر بعد از شما، نوبت بازی‌ش رو از دست می‌ده! این کارت رو فقط می‌شه روی یک کارت هم‌رنگ یا روی یک "پرش" دیگه بازی کرد! اگر در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، نفر سمت چپ کارت‌پخش‌کن، نوبتش رو از دست می‌ده و نفر سمت چپ بازیکنی که نوبتش رو از دست داده، بازی رو ادامه می‌ده!



کارت آزاد

اگه این کارت رو بازی کنین، می‌تونین رنگِ کارتی رو که نفرِ بعدی باید بازی کنه، تعیین کنین (هر رنگی رو که بخواین، می‌تونین انتخاب کنین). این کارت رو حتی اگه کارت‌های قابل بازی کردنِ دیگه‌ای هم تو دست‌تون داشته باشین، می‌تونین بازی کنین. اگه در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، نفر سمت چپِ کارت پخش‌کن، تعیین می‌کنه که بازی با چه رنگی باید ادامه پیدا کنه.



کارت ۴+

اگه این کارت رو بازی کنین، می‌تونین رنگِ کارتی رو که بازی باید باهاش ادامه پیدا کنه، تعیین کنین و نفرِ بعد از شما هم باید ۴ تا کارت از ستون کارت‌کشی بکشه و هیچ کارتی هم نمی‌تونه بازی کنه! البته یک نکته‌ای هست: شما فقط در صورتی می‌تونین این کارت رو بازی کنین که هیچ‌کدوم از کارت‌های دست‌تون با کارتِ بالاییِ ستون کارت‌های سوخته "هم‌رنگ" نباشه (ولی اگه کارت عملیاتی داشته باشین یا کارتی داشته باشین که با کارتِ بالاییِ ستون کارت‌های سوخته "هم‌عدد" باشه، مشکلی ایجاد نمی‌شه و می‌تونین کارت "۴+ رو بازی کنین)! اگه در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، باید



برش گردونین به ستون کارت‌کشی و یک کارت دیگه "رو" کنین.

نکته: اگه احساس کردین که یک نفر، به کارت "۴+" رو به شکل غیرقانونی علیه شما بازی کرده، می‌تونین اون بازیکن رو به چالش بکشین! بازیکنی که به چالش کشیده شده، باید کارت‌های دستش رو به شما نشون بده؛ اگه گناهکار بود، خودش باید به جای شما ۴ تا کارت بکشه ولی اگه بی‌گناه بود، شما باید علاوه بر ۴ تا کارتی که مجبورین بکشین، ۲ تا کارت دیگه هم بکشین (یعنی در کل مجبور می‌شین ۶ تا کارت بکشین)!

کارت کریپر

اگه این کارت رو از ستون کارت‌کشی بکشین، باید بلافاصله به همه نشونش بدین. بعدش باید ۳ تا کارت دیگه هم بکشین و به دست‌تون اضافه کنین. اگه یکی از این ۳ تا کارت هم به کارت کریپر باشه، لازم نیست به دیگران نشونش بدین؛ نگهش دارین و بعداً مثل یک کارت آزاد ازش استفاده کنین. کارت کریپر، یک کارت آزاد هم هست بنابراین شما باید رنگی رو که بازی باهاش ادامه پیدا می‌کنه، تعیین کنین. اگه در ابتدای بازی - به عنوان کارت اول - "رو" بشه، نفر سمت چپِ کارت‌پخش‌کن، تعیین می‌کنه که بازی با چه رنگی باید ادامه پیدا کنه.



وقتی که کارت یکی مونده به آخرتون رو بازی می‌کنین، باید با صدای بلند بگین "اونو" (یا "تک کارت") تا دیگران بفهمن که شما فقط یک کارت دیگه تو دستتون دارین. اگه تک کارت شدن تون رو تا قبل از بازی کردن نفر بعدی، اعلام نکنین و گیر بیفتین، باید ۲ تا کارت بکشین!

وقتی که یکی از بازیکن‌ها آخرین کارتش رو بازی کنه و دستش کاملاً خالی بشه، دور بازی تموم می‌شه. امتیازشماری انجام می‌شه (بخش "امتیازشماری" رو ببینین) و دور بعدی بازی شروع می‌شه.

اگه آخرین کارت بازی شده‌ی یک دور، کارت "۲+" یا "۴+" باشه، نفر مربوطه باید ۲ تا یا ۴ تا کارت بکشه و این کارت‌ها هم در هنگام امتیازشماری لحاظ می‌شن!

اگه قبل از این که یکی از بازیکن‌ها دستش رو خالی کنه، ستون کارت‌کشی خالی بشه، باید کارت‌های سوخته رو بُر بزنین و یک ستون کارت‌کشی جدید تشکیل بدین.

امتیازشماری:

بازیکنی که در یک دور، قبل از دیگران دستش رو خالی کنه، به اندازه‌ی کارت‌های باقی‌مونده در دست بقیه‌ی بازیکن‌ها امتیاز می‌گیره، به این شرح:

همه‌ی کارت‌های عددی (۰ تا ۹) به اندازه‌ی ارزش عددی شون

۲+ ۲۰ امتیاز

معکوس ۲۰ امتیاز

پرش ۲۰ امتیاز

آزاد ۵۰ امتیاز

۴+ ۵۰ امتیاز

کریپر ۵۰ امتیاز

بعد از محاسبه‌ی امتیازات، اگه هنوز کسی به امتیاز ۵۰۰ نرسیده باشه، کارت‌ها رو بُر می‌زنین و دور بعدی بازی رو شروع می‌کنین...

پیروزی:

بازیکنی که زودتر از دیگران به امتیاز ۵۰۰ برسه، بازی رو می‌بره!

یک روش پیشنهادی برای امتیازشماری و پیروزی:

یه روش دیگه برای امتیازشماری اینه که در پایان هر دور، امتیازات (امتیازات منفی) هر بازیکن برای خودش محاسبه بشه؛ هر وقت که یکی از بازیکن‌ها به امتیاز ۵۰۰ رسید، بازیکنی که کم‌ترین امتیاز رو داشته باشه، برنده‌ی بازیه!



پخش از شرکت سرزمین ذهن زیبا

