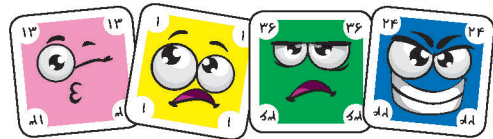


# چشمک

## راهنمای بازی



### محتویات:

- دو دسته‌ی ۳۶ تایی کارت شماره‌گذاری شده
- ۳۲ کارت اتهام (۸ کارت اضافی کارت اتهام در جعبه وجود دارد که در صورت مخدوش یا مفقود شدن کارت‌ها می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید).

- ۸ کارت بازیکن
- ۸ آدمک رنگی

### هدف بازی:

کسب بیشترین امتیاز از طریق چشمک زدن به «شریکان» بدون اینکه دیگران متوجه شوند!

### چیدن بازی:

کارت‌های شماره‌گذاری شده طبق رنگ پشتشان (سفید و سیاه) به دو دسته تقسیم می‌شوند:



۱ - یک دسته (مثلا کارت‌های پشت سفید) را به طور پراکنده در یک جدول ۶ در ۶ وسط می‌چینیم، طوری که شماره‌ی آن‌ها رو به بالا و معلوم باشد.

۲ - دسته‌ی دوم را بر حسب تعداد بازیکنان و طبق جدول زیر بین بازیکنان تقسیم می‌کنیم. (هر بازیکن فقط کارت‌های دست خودش را می‌بیند و کسی حق ندارد کارت‌های دیگران را ببیند).

|   |   |   |   |   |              |
|---|---|---|---|---|--------------|
| ۸ | ۷ | ۶ | ۵ | ۴ | تعداد بازیکن |
| ۴ | ۴ | ۵ | ۶ | ۷ | تعداد کارت   |

بقیه‌ی کارت‌ها از بازی کنار گذاشته می‌شوند و هیچ کس نباید آن‌ها را ببیند.

هر بازیکن یک آدمک انتخاب می‌کند و کارت بازیکن هم‌رنگ آن را جلوی خودش می‌گذارد تا در طول بازی رنگ آدمک هر کس مشخص باشد.

در ضمن به هر بازیکن ۴ کارت اتهام داده می‌شود تا برای متهم کردن دیگران به هنگام چشمک زدن از آن‌ها استفاده کنند. (برای توضیحات به بخش کارت اتهام مراجعه کنید!)

### شیوه‌ی بازی:

اولین بازیکن آدمک خود را روی یکی از کارت‌های وسط که شماره‌ی همتای آن در دست خودش نباشد، می‌گذارد و با صدای بلند شماره‌ی آن را اعلام می‌کند. برای مثال بازیکن آدمک خود را روی شماره‌ی هفت (۷) می‌گذارد و می‌گوید: «من شماره‌ی هفت رو می‌خوام!» سپس نفر سمت چپ آدمک خود را روی کارت دیگری می‌گذارد و شماره‌ی آن را با صدای بلند اعلام می‌کند. بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد.

## پیدا کردن شریک:

پس از آنکه بازیکنی آدمک خود را روی کارتی می‌گذارد، یک دور فرصت دارد تا شریکش را (کسی که کارت هم شماره را در دست دارد) کشف کند. بازیکنی که کارت هم شماره را در دست دارد باید قبل از شروع نوبت بعدی با چشمک زدن مخفیانه، طوری که کس دیگری متوجه نشود، شریکش را خبردار کند. نکته مهم: اگر بازیکنان دیگر، به غیر از شریکتان، موقع چشمک زدن شما را ببینند، می‌توانند شما را متهم کنند و امتیاز شما را نصیب خودشان کنند! (برای توضیحات به بخش کارت اتهام مراجعه کنید)

## محدودیت‌ها:

- کسی نمی‌تواند آدمک خود را روی کارتی بگذارد که شماره‌ی همتای آن در دست خودش باشد.
- کسی نمی‌تواند آدمک خود را روی کارتی بگذارد که قبلاً بازیکن دیگری آن را اشغال کرده باشد.

## نام بردن شریک:

پس از دور اول (وقتی همه‌ی بازیکنان آدمک‌هایشان را روی کارت‌ها گذاشتند) نوبت به اولین نفر می‌رسد که شریکش را نام ببرد؛ پس به کسی که فکر می‌کند به او چشمک زده، اشاره می‌کند و از او می‌خواهد که کارت هم شماره‌ی کارت آدمک را به او بدهد. (حتی اگر بازیکنی به او چشمک نزده یا مطمئن نباشد، باز هم باید یکی از بازیکنان را نام ببرد).

مثال: بازیکن فکر می‌کند که رضا به او چشمک زده، پس به او اشاره می‌کند و می‌گوید: «رضا، شماره هفت رو بده!»

دو احتمال وجود دارد:



## کارت اتهام:



بازیکنان باید مدام مراقب رد و بدل شدن چشمک بین بازیکنان دیگر باشند. هر وقت کسی ببیند یا شک کند که بین دو نفر چشمکی رد و بدل می‌شود،

می‌تواند با استفاده از کارت اتهام امتیاز آن‌ها را بگیرد. برای این کار یکی از کارت‌های اتهام خود را رو می‌کند و با صدای بلند می‌گوید: «من متهم می‌کنم!»

کارت اتهام را می‌توان در هر موقع از بازی، حتی در نوبت دیگران، استفاده کرد.

مثال: بازیکنی متوجه می‌شود که کامیار به کسی که به دنبال کارت شماره هفت است، چشمک می‌زند؛ همان موقع یکی از کارت‌های اتهامش را رو می‌کند و می‌گوید: «من متهم می‌کنم! کامیار تو کارت شماره هفت رو داری!»

## نکته:

- در هر بازی، هر کارت اتهام را فقط یک بار می‌توان استفاده کرد و پس از آن از بازی خارج می‌شود. مهم نیست که اتهام درست باشد یا غلط.
- هر کارت اتهامی که استفاده نشود، در آخر بازی یک امتیاز حساب می‌شود، بنابراین بازیکنان باید با احتیاط از آن‌ها استفاده کنند.

وقتی یک کارت اتهام بازی می‌شود، بازی مدت کوتاهی متوقف می‌شود. بعد از آن کسی که نوبتش باشد بازی را ادامه می‌دهد.

## پایان بازی:

بازی به دو شیوه خاتمه پیدا می‌کند:

۱. یکی از بازیکنان هیچ کارتی در دست نداشته باشد.
  ۲. همهی ۳۶ کارت برداشته یا برگردانده شده باشند.
- سپس هر بازیکن امتیازاتش را می‌شمارد. هر کارتی که جمع شده باشد ۱ امتیاز و هر کارت اتهام استفاده نشده‌ای هم ۱ امتیاز حساب می‌شود.
- کسی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی است.

اگر دو یا چند نفر امتیاز مساوی داشته باشند، بازیکنی برنده است که کارت اتهام کمتری داشته باشد. اگر باز هم امتیاز مساوی وجود داشته باشد، بازیکنی برنده است که کارت کمتری در دستش باقی مانده باشد.

نکته: کارت‌های باقیمانده در دست بازیکن هیچ امتیازی ندارند.



البته اگر شیوه‌ای دیگر را می‌پسندید، می‌توانید قبل از شروع بازی در مورد آن توافق کنید.

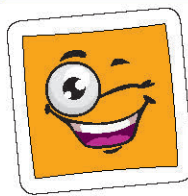
#### روش دیگر تقسیم کارت‌ها:

با توجه به اینکه تعدادی از کارت‌ها کنار گذاشته می‌شوند، این امکان وجود دارد که شماره‌ای که شما به دنبالش هستید در دست هیچیک از بازیکنان نباشد. اگر می‌خواهید این وضعیت کمتر پیش بیاید، بعد از تقسیم کارت‌ها در آغاز بازی بر اساس جدول، به هر بازیکن یک کارت اضافه بدهید. (این کار فقط با تعداد بازیکن کمتر از ۸ نفر امکان پذیر است).



www.nahalak.com

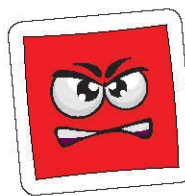
#### نکاتی در مورد چشمک زدن:



اگر همه‌ی بازیکنان نتوانند چشمک بزنند، می‌توان حرکت دیگری را به جای چشمک انتخاب کرد (مثل پلک زدن یا اخم کردن). البته همه‌ی بازیکنان باید در مورد حرکت جایگزین توافق داشته باشند.

برای جلوگیری از حرکات عجیب و غریب در آغاز نوبت حدس زدن بازیکنان (یعنی آن لحظات آخر که فرد برای پیدا کردن شریکش این ور و آن ور را نگاه می‌کند) هیچ کس حق ندارد پس از اعلام حدس نفر قبلی به نفر بعدی چشمک بزند. به عبارت دیگر، وقتی کسی شریک خود را اعلام می‌کند، دیگر کسی نباید به نفر بعدی چشمک بزند.

#### تقلب ممنوع:



چشمک یک بازی گروهی شاد و دوستانه است که در آن بُرد و باخت چندان مهم نیست. با وجود این، برای جلوگیری از تقلب بهتر است قبل از شروع بازی همه‌ی بازیکنان روی این نکات توافق کنند:

اگر کسی کارت هم شماره‌ی کارت بازیکن دیگر را ندارد نباید به او چشمک بزند (نباید دیگران را با چشمک‌های دروغین به اشتباه بیندازیم). شریکان نباید بجز چشمک (یا هر حرکت دیگری که روی آن توافق کرده‌اند) به شیوه‌ای دیگر شریک خود را مطلع کنند (مثل سر تکان دادن، لگد زدن زیر میز، و ...).