

نه مرسی!

هدف بازی:

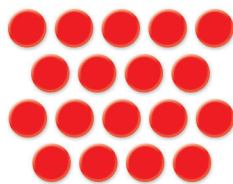
در این بازی، هدف این است که با کمترین امتیاز منفی بازی را به پایان برسانیم. هر کارت به اندازه‌ی شماره‌ای که روی آن چاپ شده است، امتیاز منفی دارد. بازی را با تعدادی ژتون که در دست داریم، شروع می‌کنیم. ژتون‌ها برای این است که اگر کارتی را نخواهیم برداریم، بتوانیم با پرداخت یک ژتون از برداشتن آن معاف شویم. به ازای هر ژتونی که در آخر بازی در دستمان بماند، یک امتیاز منفی از ما کم می‌شود.

هر بازیکن در نوبت خود با یک کارت رو شده (کارت فعال) روبروست که می‌تواند آن را با تمام ژتون‌هایی که روی آن گذاشته شده، بردارد و یک کارت دیگر رو کند؛ یا اینکه با گذاشتن یک ژتون دیگر روی آن، از قبول آن خودداری کند و نوبت را به بازیکن سمت چپ خود بدهد. بهتر است کارت‌ها را به ترتیب شماره برداریم چون اگر یک ردیف کارت به ترتیب داشته باشیم، فقط امتیاز منفی کمترین کارت حساب می‌شود.

محتویات:



۳۳ کارت (شماره‌گذاری شده از ۳ تا ۳۵)



۵۵ ژتون

چیدن بازی:

قبل از شروع بازی، تصمیم بگیرید که چند دور می‌خواهید بازی کنید (پیشنهاد ما ۴ دور بازی است). برای یادداشت امتیازات منفی هر یک از بازیکنان، کاغذ و قلم دم دست بگذارید. البته ممکن است نخواهید فقط یک دور بازی کنید.

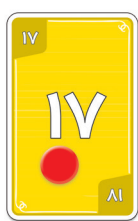
کارت‌ها را خوب بُر بزنید. ۹ کارت جدا کنید و بدون این که به آن‌ها نگاه کنید، کنار بگذارید. بقیه ۲۴ کارت را رو به پایین در یک دسته وسط بگذارید.

به هر بازیکن ۱۱ ژتون داده می‌شود (برای بازی ۶ نفره به هر بازیکن ۹ ژتون، و در بازی ۷ نفره به هر بازیکن ۷ ژتون داده می‌شود). بقیه ژتون‌ها را به داخل جعبه برگردانید. بازیکنان ژتون‌های خود را در دستشان پنهان می‌کنند که در طول بازی دیگران ندانند چند ژتون دارند.

کسی که جدیداً هدیه‌ای گرفته، بازی را شروع می‌کند و اولین کارت را برمی‌گرداند؛ این کارت (کارت فعال) محسوب می‌شود.

روش:

هر بازیکن در نوبتش می‌تواند یکی از این دو کار را انجام دهد:



۱. روی کارت فعال یک ژتون بگذارد و نوبت را به نفر سمت چپ خود بدهد. البته اگر هیچ ژتونی نداشته باشد، نمی‌تواند این کار را انجام دهد و مجبور است کارت را برای خودش بردارد.

یا

۲. کارت فعال را بردارد و جلوی خودش بگذارد. در ضمن هر تعداد ژتون که روی کارت باشد به او تعلق می‌گیرد و می‌تواند آن‌ها را به ژتون‌های دستش اضافه کند. سپس یک کارت جدید از روی دسته کارت‌های وسط برمی‌دارد و آن را رو می‌کند. پس از رو کردن کارت فعال دوباره نوبت اوست که تصمیم بگیرد یکی از دو کار فوق را انجام دهد.

کارت‌های جلوی هر نفر

هر بازیکنی که یک کارت را برمی‌دارد، آن را رو به بالا، طوری که همه آن را ببینند، جلوی خود می‌گذارد. کارت‌هایی که یک ردیف را تشکیل می‌دهند (شماره‌های آن‌ها به ترتیب است) باید روی هم طوری قرار بگیرند که کمترین شماره بالای همه قرار بگیرد و قسمتی هم از کارت‌های زیر معلوم باشد.

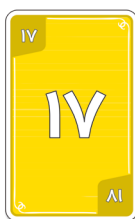
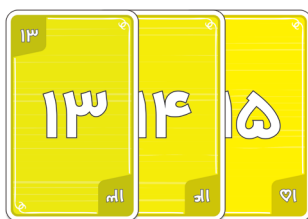
پایان یک دور:

وقتی یکی از بازیکنان آخرین کارت فعال را بردارد و دیگر کارتی در دسته کارت‌ها باقی نمانده باشد، یک دور بازی تمام می‌شود.

شمارش امتیازها:

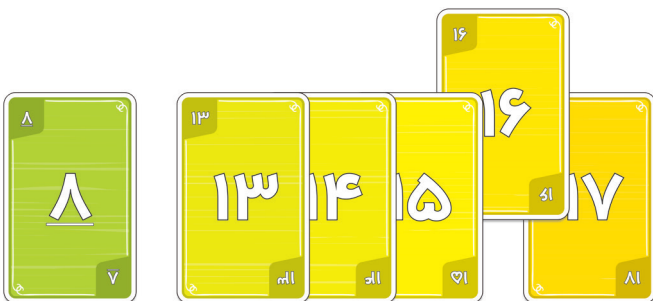
هر کارت جلوی بازیکن به اندازه‌ی شماره‌ای که روی آن نوشته شده است، امتیاز منفی دارد. اما کارتی که بخشی از یک ردیف شماره‌های به ترتیب باشد و کمترین شماره‌ی آن ردیف نباشد، هیچ امتیاز منفی نمی‌گیرد. ردیف کردن کارت‌ها می‌تواند تا مقدار قابل توجهی از امتیازات منفی بکاهد.

مثال:



رادین ۵ کارت جلویش دارد (۱۷، ۱۴، ۱۳، ۱۵، ۸)، ۱۷ به امتیازات منفی اضافه می‌شود، چون کارت‌های تک هستند نه بخشی از یک ردیف. ۱۳ و ۱۴ و ۱۵ بخشی از یک ردیف محسوب می‌شوند، پس فقط امتیاز منفی کمترین شماره، یعنی ۱۳ برای رادین حساب می‌شود. بنابراین امتیاز منفی رادین عبارت است از:

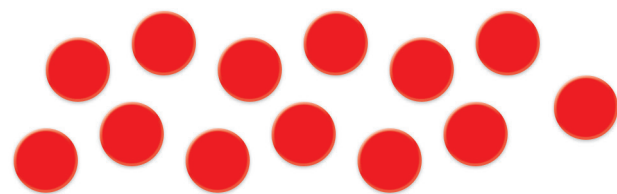
$$8 + 13 + 17 = 38$$



اگر رادین کارت شماره ۱۶ را هم داشت، آن وقت ۱۷ هم جزء ردیف بود و امتیاز منفی نمی‌گرفت. امتیاز منفی رادین از این کارت‌ها مساوی بود با:

$$8 + 13 = 21$$

پس از حساب کردن امتیازات منفی، به ازای هر ژتونی که در دست بازیکن باشد، یک امتیاز از او کم می‌شود.



رادین ۳۸ امتیاز منفی داشت؛ اما ۱۳ ژتون در دستش باقی مانده است. بنابراین امتیاز منفی نهایی او می‌شود: (۳۸ - ۱۳) یعنی ۲۵.

در صورتی که بخواهیم چند دور بازی کنیم، امتیازها را در جایی یادداشت می‌کنیم.

پایان بازی:

بعد از تمام شدن آخرین دور بازی تمام امتیازهای منفی هر بازیکن را با هم جمع می‌کنیم و کسی که کمترین امتیاز منفی را گرفته باشد، برنده است.

توصیه‌ها:

- به ندرت پیش می‌آید که بازیکنی بتواند بدون این که هیچ کارتی بردارد، یک دور را به آخر برساند. معمولاً بهتر است کارتی را که ژتون‌های زیادی روی آن هست، برداریم تا بعداً مجبور نشویم به خاطر این که ژتون تمام کرده‌ایم، کارتی را با امتیاز منفی زیاد برداریم.
- وقتی کارتی دو یا چند دور بچرخد و کسی آن را بردارد، خیلی زود بر تعداد ژتون‌های روی آن افزوده می‌شود. بنابراین ممکن است بازیکنان زنگ کارتی را که به آن احتیاج دارند (مثلاً شماره‌ای که ردیفشان را کامل می‌کند) بردارند تا ژتون‌های روی آن اضافه شود. اما باید توجه داشت که ممکن است بازیکن دیگری ژتون نداشته باشد و مجبور شود کارتی که ردیف شما را کامل می‌کند، بردارد. یا شاید آن را به این دلیل بردارند که نگذارند شما ردیفتان را کامل کنید.
- یادتان باشد که ۹ کارت از بازی خارج شده است؛ بنابراین ممکن است بعضی از شکاف‌های بین شماره‌ها را اصلاً نتوان پُر کرد. اما مسلماً پُر کردن چند شکاف دشوارتر از پُر کردن یک شکاف است. شما هیچ وقت نمی‌دانید شماره‌هایی که بیرون گذاشته شده‌اند، چه هستند.

روش‌های متفاوت:

۱. می‌توان برای ساده‌تر کردن بازی، اول هر دور از ۹ کارتی که قرار است کنار گذاشته شود، به هر بازیکن یکی داد. هر بازیکن می‌تواند به این کارت خود نگاه کند و آن را رو به پایین نگه دارد تا هر جا لازم شد از آن استفاده کند. البته ممکن است اصلاً نخواهید از این کارت استفاده کنید. اگر از این کارت استفاده نکنید، امتیاز آن جزء امتیازهای منفی شما حساب نمی‌شود.
۲. در روش دیگر می‌توان قبل از شروع بازی کارت‌های شماره ۱۰، ۲۰ و ۳۰ را بیرون کشید. به هر بازیکن ۱۰ ژتون داد و به جای ۹ کارت، در اول هر دور ۶ کارت را کنار گذاشت. این که بازیکنان شماره‌ی ۳ کارت از ۹ کارت را بدانند باعث می‌شود تاکتیک‌های بیشتری در بازی اعمال شود.