

تک کارت HANABI



کارت‌های بازی در چهار رنگ (قرمز، آبی، نارنجی و سبز) و از شماره ۱ تا ۹ هستند. در ابتدای بازی همه کارت‌ها بر خورده می‌شود و به هر نفر ۷ کارت داده می‌شود و یک کارت هم در وسط زمین (به صورتی که شماره و رنگ آن مشخص باشد) قرار می‌گیرد. هر بازیکن کارت‌هایش را طوری می‌گیرد که بقیه آن را نبینند. فرد شروع‌کننده را انتخاب کنید. او باید براساس کارتی که وسط زمین است کارتی از دست خود قرار دهد که یا با رنگ و شکل یا عدد موجود در کارت وسط زمین مطابقت داشته باشد. بازی به همین منوال براساس جهت عقربه‌های ساعت (گاهی برخلاف عقربه‌های ساعت) در بین بازیکنان می‌چرخد و هر بازیکن دوباره طبق کارتی که رو قرار گرفته بازی را ادامه می‌دهد. شکل و رنگ کارت‌ها مقابل دستورالعمل گذاشته شود.



بعضی از کارت‌ها حکم دستورالعمل را دارند و روال بازی را تعیین یا تغییر می‌دهند؛ مثلاً:

کارت پرش:



هنگام استفاده از کارت پرش: آخرین کارت رو شده باید با کارت پرش هم‌رنگ باشد. ویژگی کارت پرش: زمانی که بازیکنی این کارت را بازی می‌کند، نفر بعد از او اجازه‌ی بازی کردن ندارد و به اصطلاح باید از او پرش کرد به بازیکن بعدی.



کارت ۲+:



زمان مجاز برای استفاده از کارت ۲+: آخرین کارت رو شده باید با این کارت‌ها هم‌رنگ باشد. ویژگی کارت ۲+: زمانی که بازیکنی این کارت را بازی می‌کند، نفر بعد از او باید دو کارت از روی دسته کارت‌های ذخیره بردارد.



تبصره: در صورتی که نفر بعدی هم کارت ۲+ داشته باشد، آن را بازی می‌کند و نفر سوم باید ۴ کارت از روی دسته کارت‌ها بردارد.



نکته: اولین بازیکنی که تعدادی کارت بعد از ۲+ برمی‌دارد، حق بازی کردن ندارد.



کارت تغییر جهت:



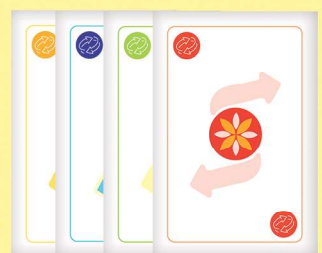
زمان مجاز برای استفاده از کارت تغییر جهت: آخرین کارت رو شده باید با کارت تغییر جهت هم‌رنگ باشد.



ویژگی کارت تغییر جهت: زمانی که بازیکنی این کارت را بازی می‌کند، دور برمی‌گردد؛ یعنی اگر روند بازی ساعتگرد بود، پاد ساعتگرد می‌شود و اگر روند بازی پاد ساعتگرد بود، ساعتگرد می‌شود.



تبصره: در صورتی که نفر بعدی هم کارت تغییر جهت داشته باشد، می‌تواند آن را بازی کند و هیچ تغییری در روند بازی صورت نمی‌گیرد.



کارت آفتاب پرست:



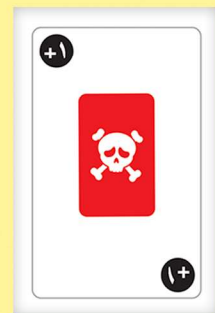
- ➡ کارت آفتاب پرست: می تواند روی هر کارتی با هر رنگ و عددی بازی شود.
- ➡ ویژگی کارت آفتاب پرست: زمانی که بازیکنی این کارت را بازی می کند، می تواند رنگ بازی را تغییر دهد.



کارت مرگ:



- ➡ کارت +۱: می تواند برای دادن کارت به شخص انتخابی صاحب کارت +۱ استفاده شود.
- ➡ دارنده کارت +۱: به انتخاب خود می تواند یکی از بازیکنان را یک کارت جریمه کند (معمولاً بازیکنی جریمه می شود که تعداد کارت کمتری دارد).



کارت ۴+:



- ➡ زمان مجاز برای استفاده از کارت ۴+: این کارت می تواند روی هر کارتی با هر رنگ و عددی بازی شود.
- ➡ ویژگی کارت ۴+: زمانی که بازیکنی این کارت را بازی می کند علاوه بر اینکه می تواند رنگ بازی را تغییر دهد، نفر بعد از او باید چهار کارت از روی دسته کارت های ذخیره بردارد.
- ➡ تبصره: در صورتی که نفر بعدی هم کارت ۲+ یا ۴+ داشته باشد، آن را بازی می کند و نفر سوم باید به تعداد اعداد مثبت دار، کارت از روی دسته کارت ها بردارد.
- ➡ نکته: اولین بازیکنی که تعدادی کارت بعد از ۴+ برمی دارد، حق بازی کردن ندارد.



چند نکته مهم:



- ▶ زمانی که کارت های دستتان به یک عدد رسید، باید با صدای بلند اعلام کنید «تک کارت». در غیر این صورت شما باید دو کارت به عنوان جریمه بردارید.
- ▶ اگر کارتی را اشتباه بازی کنید، باید دو کارت به عنوان جریمه بردارید.
- ▶ اگر بازیکنی نتواند در هر دور بازی کارت مناسبی را بازی کند یک کارت جریمه می شود.
- ▶ اگر بازیکنی پس از بازی کردن کارت یکی مانده به آخر خود و پیش از آن که بازیکن بعدی نوبت خود را بازی کند کلمه «تک کارت» را نگوید، باید به عنوان جریمه دو کارت از مجموعه کارت ها بردارد. اگر کسی در این بازه زمانی متوجه اشتباه بازیکن نشود یا او پیش از دستگیر شدن به یاد بیاورد و کلمه «تک کارت» را به زبان آورد، هیچ جریمه ای برای آن بازیکن منظور نخواهد شد.

پیشنهاد:

- ▶ برای جذابیت و هیجان بازی می توان قانونی را به این بازی اضافه کرد.
- ▶ در طی بازی شرکت کنندگان نباید از کلمه «من» استفاده کنند. در صورت به کار بردن این کلمه بازیکن جریمه می شود و باید دو کارت از روی مجموعه کارت ها بردارد.

