



بازی Ponder



قوانین بازی Ponder

به دریاچه خوش آمدید، شما در مسابقه دو سرعت سالانه قورباغه ها شرکت می کنید. تمامی ساکنین دریاچه جمع شدند تا در این مسابقه شرکت کنند.

قورباغه ها باید از برگ های نیلوفر برای ساختن راه در دریاچه استفاده کنند، اما دریاچه شلوغ است و شما اجازه دارید از کارت های راهنما برای حرکت استفاده کنید. پس مراقب باشید چون ممکن است یکی از قورباغه ها شما را بیرون بیاندازد.

حرکت ها در دریاچه شامل سه مرحله ساده است:

1. یکی از برگ های نیلوفر سبزرنگ را بیاندازید.
2. قورباغه ها را حرکت دهید.
3. یک کارت جدید بکشید.

قورباغه ها فقط اجازه دارند بر طبق کارت های جهت دار روی برگ های نیلوفر حرکت کنند. اولین بازیکنی که هر سه عضو تیم خود را بتواند از روی دریاچه حرکت بدهد و به خشکی برساند، برنده است.

مقدمات بازی

- تمام برگ های نیلوفر را روی خانه هایی که روی آن نقطه سبز رنگ دارد، قرار دهید.
- یک رنگ را انتخاب کنید.
- کارت های خود را بُر بزنید.
- کارت ها را بصورت وارونه جلوی خود قرار دهید.
- کارت رویی را برگردانید و کارت را روی خانه های مربع رنگی که روی صفحه بازی است قرار دهید. این ساحل، ساحل شروع شما است.
- قورباغه های خود را پرت کنید، کسی که بیشترین قورباغه را بصورت نشسته انداخته باشد، بازی را شروع می کند.
- قورباغه های خود را روی ساحل شروع خود قرار دهید.

اگر 2 نفره این بازی را انجام می دهید از 2 رنگی که کنار هم هستند مثل آبی و زرد استفاده کنید.



بازی Ponder

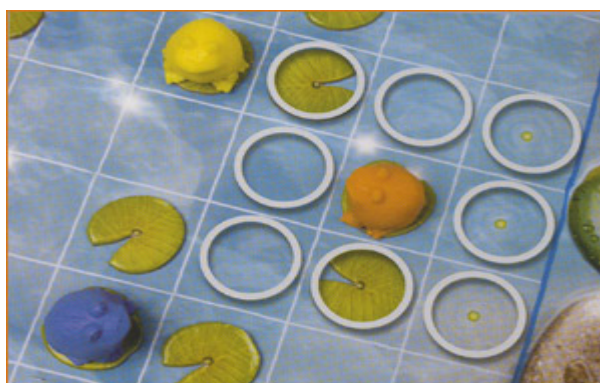


مرحله اول : یکی از برگ های سبزرنگ را بیاندازید.

قورباغه های شما اجازه دارند که روی هر کدام از برگ های نیلوفر آزاد یعنی برگی که قورباغه ای روی آن نباشد، بنشینند، یعنی روی هر برگ نیلوفری که کنار مربعی که قورباغه روی آن قرار دارد (به صورت مورب یا مستقیم) در هر نوبت فقط یک برگ نیلوفر جا به جا می شود.

نکات :

- ✓ شما ممکن است اجازه دهید که یک قورباغه را از روی برگ نیلوفر بیاندازید و قورباغه دیگری حرکت کند.
- ✓ اگر روی خانه ای بروید که نتوانستید به برگ نیلوفر دیگری دسترسی پیدا کنید آن نوبت را از دست می دهید ولی می توانید در نوبت بعدی کارت جدیدی را بکشید.



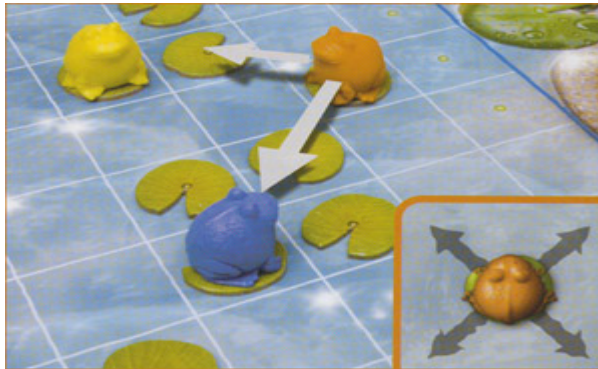
مرحله دوم : قورباغه ها را حرکت دهید.

کارت باز در صفحه بازی به شما نشان می دهد که در آن نوبت بازی در چه مسیری قورباغه هایتان را حرکت می دهید. قورباغه ها اجازه دارند فقط روی خانه هایی که برگ نیلوفر داشته باشد، حرکت کنند (البته با توجه به کارت جهت یابی).



بازی Ponder

- ✓ اجازه دارید فقط یک قورباغه را در هر نوبت بازی حرکت دهید.
- ✓ قورباغه ها اجازه ندارند روی هم بپرند ولی می توانند همدیگر را بزنند.
- ✓ قورباغه ها روی ساحل شروع می توانند توسط مربع مجاور ساحل وارد دریاچه شوند ولی حرکتشان توسط کارت های جهت یابی مشخص می شود.
- ✓ قورباغه ها حق برگشتن به خشکی را ندارند مگر اینکه یا مسابقه را تمام کنند و ببرند، یا توسط قورباغه دیگر زده شوند.
- ✓ Paddling: اگر هیچکدام از قورباغه ها نتوانستند به برگ نیلوفر دسترسی داشته باشند، یکی از آن ها باید از برگ نیلوفری که روی آن نشسته به جای قایق استفاده کنند و یک خانه روی هر جهتی که می خواهد جا به جا شود. بعد از paddling یک کارت جدید کشیده می شود.



در اینجا قورباغه نارنجی می تواند به قورباغه آبی ضربه بزند و یا یک خانه به سمت قورباغه آبی جا به جا شود. همچنین می تواند به برگ نیلوفر خالی کنار قورباغه زرد حرکت کند.

ضربه (زدن) قورباغه ها

قورباغه ها می توانند قورباغه ای که سر راهش قرار گرفته را بزنند. قورباغه ای که زده شده می تواند از خود حمایت کند، به این صورت که بازیکن از آن قورباغه بصورت تاس استفاده می کند که سه حالت پیش می آید:



اگر قورباغه به پهلو یا پشت بیفتد قورباغه ضربه زنده برنده می شود و قورباغه ضربه خورده را می تواند یک گام به یک برگ نیلوفر خالی و در هر جهت جا به جا کند (یک قدم دورتر).



اگر قورباغه بنشیند یعنی قورباغه ای که ضربه خورده خیلی محکم است و می تواند روی آن برگ نیلوفر همچنان بنشیند و این قورباغه می تواند قورباغه زنده را یک برگ نیلوفر جا به جا کند.



اگر قورباغه به روی شکم و دماغ افتاد به این معنی است که در آب افتاده و باید به ساحل شروع برگردد.



بازی Ponder

مرحله سوم : یک کارت جدید بکشید

نوبت خود را با کشیدن یک کارت تمام می کنید و آن را روی صفحه بازی به رو می گذارید. این کارت، حرکت شما را در نوبت بعد مشخص می کند.

✓ موقعی که همه کارت های شما به رو شدند، تمام کارت ها را بُر زده و به پشت می گذارید و دوباره میکشید.

بردن مسابقه

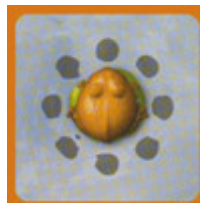
اولین بازیکنی که تمام تیمش را از دریاچه بگذراند، برنده است. هر قورباغه مسابقه را به اینصورت به اتمام می رساند که از ساحلی که در آن است به ساحل روبرویش برسد.

✓ هر کارتی می تواند برای خارج شدن از دریاچه استفاده شود به جز کارت feeding time.
✓ قورباغه ای که مسابقه را تمام کرده از بازی بیرون می رود و نمی تواند برگ نیلوفری را بیاندازد.

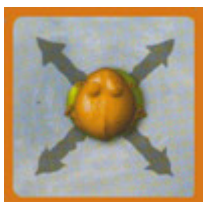
کارت های جهت یابی



آن قورباغه می تواند روی خط مستقیم برود (نه مورب)
جلو، عقب، راست، چپ



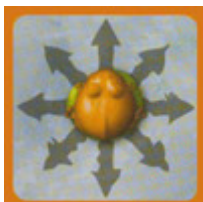
یک خانه: یک خانه در هر جهتی می تواند حرکت کند.



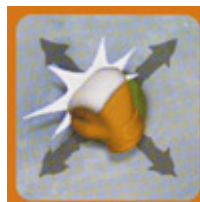
فقط روی خطوط مورب می رود.



وقت غذا: در این مرحله قورباغه ها حواسشان به غذاهایی است که از اطرافشان می گذرد و هیچ قورباغه ای در این مرحله حرکت نمی کند، ولی یادتان باشد که کارت بعدی را برای نوبت بعدی رو کنید.



همه جهت (هم روی خط مورب و هم خط مستقیم)



ضربه زدن: مثل بقیه حرکات عمل میکند ولی یک ضربه اضافی را به ضربه هایتان اضافه می کند یعنی اگر این کارت رو باشد و شما قورباغه ای را بزنیید آن قورباغه به ساحل برگشته و دیگر نمیتواند از خود دفاع کند.

به یاد داشته باشید که حواستان باید به کارت جهت یابی بقیه بازیکنان باشد، با کمک آن می توانید حدس بزنیید آن ها در نوبت بعدی چه حرکتی می کنند.

مطمئن شوید برگ نیلوفری را نزدیک ساحل شروع کنار گذاشته باشید، در غیر اینصورت قورباغه هایتان در آن مکان رها می شوند.